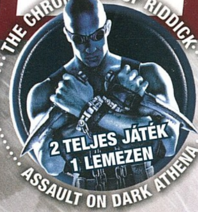
MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉKOK » ASSASSIN'S CREED III POSZTERMELLÉKLET

PC GURU

LEGOLVASOTTABB

1995 Ft 2012. 13.



10 OLDALON

BEST OF 2012

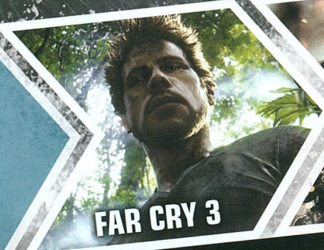
AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI, 25 KATEGÓRIÁBAN

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS INTERJÚ

TOMB RAIDER™

AZ ELSŐK KÖZÖTT PRÓBÁLHATTUK KI LARA CROFT FIATALKORI KALANDJÁT!

ÖSSZESEN 29 JÁTÉK


FAR CRY 3

COD: BLACK OPS II

GTA V

» 5 VIDEOTESZT » 6 ELŐZETES » 21 TESZT » VÍRUSIRTÓ

FARCRY3
NÉZZ SZEMBE
AZ ŐRÜLETTEL!
MEGJELENÉS: 2012. 11. 30.
18
www.pegi.info
PS3
Sony Entertainment Network
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
PlayON!
www.farcrygame.com
UBISOFT
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (Wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- RIDDICK, RÖGTÖN KÉTSZER
- JÖNNEK AZ ÜNNEPEK!

A rejtélyes tizenhármas szám

Biztos vagyok benne, hogy páran értetlenül állnak az előtt, hogy miképp tarthatják a kezükben a **2012/13**-as PC Gurut, miközben idén nem is jelent meg 13 szám, úgyhogy gyorsan megmagyaráznám a helyzetet. Lényegében egy igen egyszerű dologról van szó: 2010 előtt a PC Guru 13 alkalommal jelent meg egy évben, és a +1 számnak köszönhetően a magazin számozása sosem egyezett meg az adott hónappal, így a 01-es szám mindig decemberben jelent meg, a 02-es januárban, a 03-as februárban és így tovább. Noha 2010 óta ismét 12 lapszámmal jelentkezünk évente, az előzményeknek köszönhetően a csúszás megmaradt, és sokak számára mindvégig érthetetlen maradt, hogy például a szeptemberi számunkat miért hívjuk 10-esnek, miközben a 10. hónap köztudottan az október. Idén viszont úgy döntöttünk, hogy véget vetünk ennek az **„áldatlan állapotnak"**, ezért a decemberi számunk megkapta a 13-as számot, így jövőre a januári számunk már a **2013/01**-es lehet, és ezzel helyre is áll a rend az univerzumban, soha senkit nem fogunk már összezavarni a számokkal és a hónapokkal. Most pedig, hogy megoldottuk a rejtélyt, végre rátérhetünk a legfrissebb Gurura, ami ismét meglehetősen erős és változatos tartalommal várja az olvasókat.

Rögtön kezdjük azzal, hogy ismét véget ért egy év, így hagyományosan összeállítottuk a PC Guru **Best of 2012** listáját, ami ezúttal 10 oldalon terpeszkedik, és 25 kategóriában tartalmazza az idei év legjobbjait. Azt is megszokhattátok már, hogy decemberben a legjobb gyűjtői kiadásokat is sorra vesszük, és ezúttal sincs ez másképp, a **WE Collect Games** csapat ismét összeállította a **Top 10**-es listát.

Játékok terén szintén nincs miért panaszkodni, hiszen Chocho egészen Londonig utazott, hogy kipróbálja az új **Tomb Raidert**, ráadásul megjöttek az első hivatalos infók a **GTA V**-ről, úgyhogy a Rockstar legújabb alkotásáról is összehoztunk egy méretes cikket. És ez még nem minden, hiszen teszteltük a **CoD: Black Ops II**-t, az új **NFS: Most Wantedet**, illetve végre megérkezett az idei év legjobb FPS-e, a **Far Cry 3**.

A DVD-n 5 videoteszt, és sokak kérésére végre egy akciójáték kapott helyet. Azaz várjunk csak, nem is egy, hanem rögtön kettő, hiszen a **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** tartalmazza az előzményt is! Jó játékot, kellemes karácsonyt és boldog új évet kívánok mindenkinek. Találkozzunk jövőre, 2013-ban is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA	HÓNAP TESZTJE	A HÓNAP BEMUTATÓJA
Tomb Raider – **Nagyon úgy fest, hogy a reboot lesz a legjobb Tomb Raider. Előzetes és fejlesztői interjú hat oldalon keresztül!**	**Far Cry 3** – **Sejtettük, hogy így lesz, és be is igazolódott: a Far Cry 3 lett az idei év legjobb FPS-e. Tesztünk négy oldalon elemzi a játékot.**	**GTA V** – **A Rockstar nem cicázik, háromszorosára emelték a tétet a GTA IV után. Előzetesünkből mindent megtudhatsz az ötödik részről!**

Lerágott csont ugyan, de ennek ellenére minden évben érdemes feltenni a kérdést: te mit fogadsz majd meg január 31-én, éjfélkor a 2013-as esztendőre. Figyelem, a „nem fogadott meg semmit, mert úgysem tartom be", az nem ér!

Bate

Idén nagyon ellustultam (akarom mondani nagyon sok dolgom volt), így elég keveset sportoltam, ezen feltétlenül változtatni akarok. Illetve sokkal kevesebb pénzt szeretnék olyan steames játékokra költeni, amelyekkel úgysem fogok soha játszani. LE A LEÁRAZÁSOKKAL! (Nem.)

Miguel

Igazából fel kellene újítanom a cukros üdítőkre és csokikra vonatkozó szigorú szabályaimat, meg kéne fogadnom, hogy elkezdek sportolni (a horgászaton kívül valami komolyabbat, úgy értem), de már akkor is boldog leszek, ha a cigire nem sikerül majd visszaszokni.

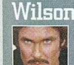
Chris

Milyen fogadalom?! Mindjárt belépünk a null-síkba! Aztán ha vége a nagy sötétségnek, jönnek a maják, ti pedig azt akarjátok, hogy fogadkozzak?! Na jó, ha akarjátok, megfogadom, hogy jövőre még azelőtt lefogyok, mielőtt elszáll a bolygó mágneses tere vagy belénk száll egy aszteroida.

JohnBart

Azt hiszem, most már tényleg ideje odafigyelnem a porhüvelyre, szóval ha a maják tévedtek, akkor 2013-ban igyekszem kigyúrni magam a strandszezonra. Emellett a mértéktartás a másik kulcsszó, szóval megpróbálok havonta tíz hektoliternél kevesebb sört meginni.

Wilson



Megfogadom, hogy megpróbálom végigjátszani a Steam könyvtáram öt százalékát. Ezt minimum a legközelebbi leárazásig tartani is fogom – utána az elvárásokat leviszem 1% körülre. De azt tudnotok kell, hogy ez csak kiigazítás, és nem megszorítás!

Midnite_

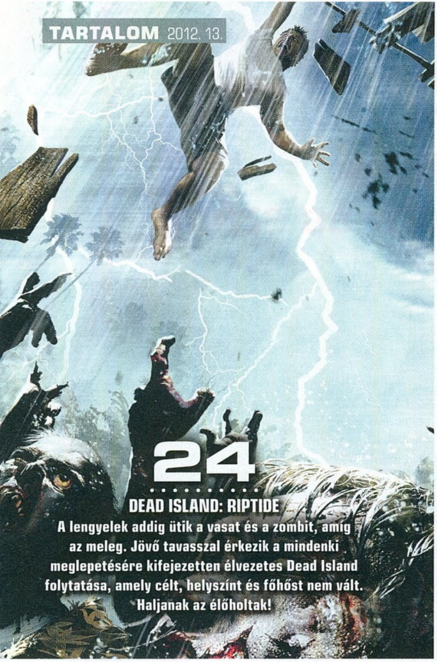
2013-ban nem repülök űrturistaként a Holdra, véletlenül sem találok fel időgépet, nem játszom autóversenyzős játékokkal, nem csinálok fából vaskarikát, csak kevés pozitív dolgot mondok a kinect képességeiről, és nem eszem mazsolát. Nehéz lesz, de becsszóra betartom!

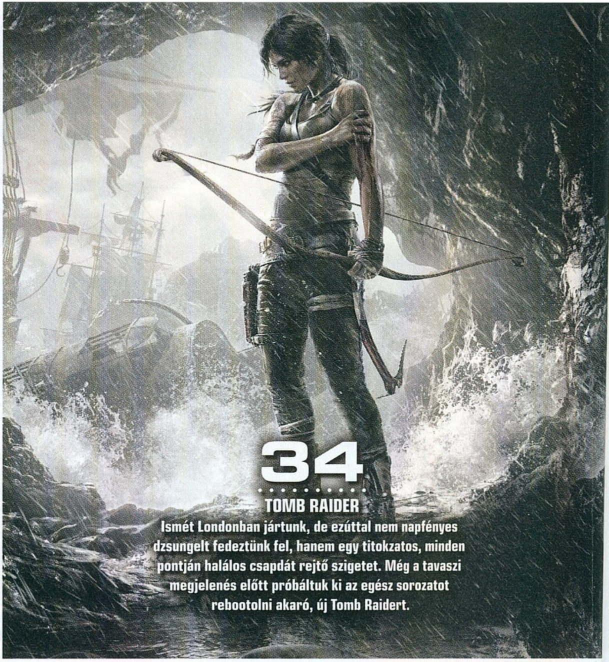
Chocho

Sosem teszek fogadalmat, sorry. Na, jó, azért egy akad a tarsolyomban, igaz, ez nem klasszikus fogadalom, inkább amolyan terv: 100%-ig ki szeretném maxolni a tavasszal megjelenő GTA V-öt! Illetve kevesebb chipset és mekis mérget akarok enni, de ebből úgysem lesz semmi.

Mo

Nos, azt hiszem, megfogadom, hogy jövőre kimaxolom az AC3-at, BL-t nyerek a Siófokkal az FM2013-ban, befejezem a Lost utolsó évadát, és megtanulok végre tisztességesen gitározni. Ja, és majd elfelejtettem, ehhez egy időhajlító varázslatot is fel kell találnom először.





Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Best of 2012
024 Dead Island: Riptide
026 Fortnite
027 Quadrilateral Cowboy
028 Grand Theft Auto V
032 DmC
034 Tomb Raider

TESZT

042 Need for Speed: Most Wanted
046 Skylanders Giants
048 Call of Duty: Black Ops II
052 LEGO Lord of the Rings
054 Half-Minute Hero
055 Sine Mora
056 Giana Sisters: Twisted Dreams
058 Far Cry 3
062 Deadlight
064 Chaos on Deponia
065 007 Legends
066 Anno 2070: Deep Ocean
068 Primal Carnage
069 Mark of the Ninja
070 Fly'N
071 Hitman Absolution: Contracts mód
072 Towns
074 Epic Mickey 2: TPT
076 WWE' 13
078 Nike+ Kinect Training
080 Assassin's Creed III: Liberation

PC GURU EXTRA

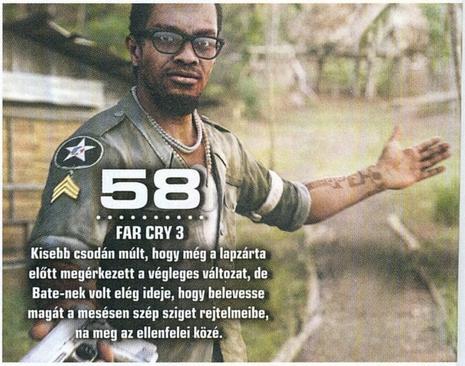
084 World of Tanks 8.1
086 Best of gyűjtői kiadások

HARDVER

096 Hardver hírek
098 Sony Walkman NWZ-F805
100 Google Nexus 7
101 Hardver bemutató
102 Így vegyél notebookot 100 ezer forint alatt
104 Guru ÁlomPC
108 Hardvermentőöv

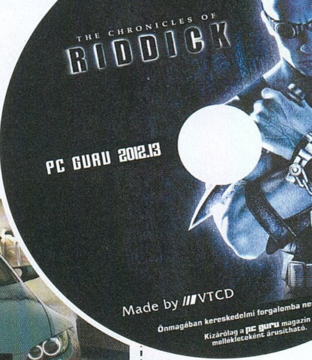
ROVATOK

082 Klasszikusok újrajátszva
090 Top 5 Legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
110 Levrov
112 Egy kis közösségi élet



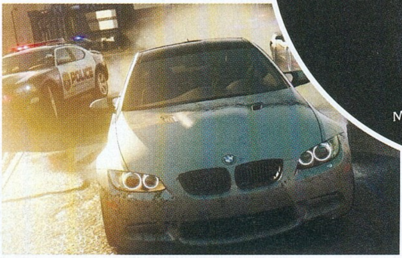
DVD-TARTALOM

Helyhiány, de egy kisebb csokornyi videoteszt.



MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER — VIDEOTESZT

Amióta modern köntösbe bújtatták a MOH sorozatot, leáldozóban van a csillaga. Az egykor szebb napokat is megélt széria legújabb része Warfighter néven látta meg a napvilágot, és ahelyett, hogy a legutóbbi szereplése után visszahozta volna a Medal of Honorba vetett bizalmat, egyszerűen a földbe döngölte azt. Videós stábunk természetesen most is ott volt a frontvonalon, igyekeztünk minden részletre kiterjedő tesztet készíteni a legújabb próbálkozásról, bemutatjuk, hol és mikor hibáztak a készítők.



NFS: MOST WANTED — VIDEOTESZT

Az idei év végén csupa közepes, vagy annál is rosszabb játékot tudott letenni az asztalra az Electronic Arts, és erre remek példa a most megjelent Need for Speed is. A legújabb rész a Hot Pursuit irányát követi, de ennek persze nem mindenki örült. A vaskalapos rajongók üvöltve követelik vissza a régi játékok hangulatát, amit a kor követelményeit betartani igyekvő Criterion csapat nem feltétlenül tud teljesíteni. Ennek ellenére nem rossz a Most Wanted, amiről egy videotesztet is készítettünk, megmutatva, mire számíthattok.

HALO 4 — VIDEOTESZT

Nem igazán szeretjük PC-s olvasóink orra alá dörgölni, milyen jó a konzolosoknak, mert PS3-on ott van nekik a Killzone, Xboxon pedig a Halo sorozat. Ennek ellenére nem mehetünk el szó nélkül a Microsoft konzoljának legnagyobb húzócíme mellett, melynek legújabb része a négyes számot hordozza. Bár jó néhány fejezeten túl vagyunk már, kijelenthetjük, hogy a Halo 4 a sorozat egyik legjobb darabja, de ha ebben nem is mindenki ért egyet, azon senki sem vitázik, hogy ez a legszebb.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II — VIDEOTESZT

Tény, hogy a szórakoztatóipar egyik legnépszerűbb, tehát a legtöbb pénzt produkáló terméke a Call of Duty sorozat. Nem számít, hogy mit írnak a kritikusok, nem számít, mit mondunk a videotesztben, egy-egy rész úgyis megdönt minden eladási rekordot, hiszen a név már szinte önmagában garancia arra, hogy nagyszerű játékról van szó. De vajon idén is sikerült a Treyarch csapatának az, ami két éve is? Videotesztünkből most mindent megtudhattok a legújabb részről, közel negyed órán keresztül szedjük apró darabokra az idei felvonást.

ÍZELÍTŐ

Mivel az elmúlt két hónapban megjelent játékokat nagyjából 2013 év végéig nem fogjuk tudni végigjátszani, ezért úgy döntöttünk, hogy ráteszünk még egy lapáttal, és a filmes játékadaptációk egyik legnagyszerűbb részét tesszük fel teljes játéknak a DVD-mellékletre: a Chronicles of Riddick mindkét epizódját. A hatalmas méretű szoftver egyrészt öröm, hiszen tényleg egy kihagyhatatlan programról van szó, másrészt kicsit szenvedtünk is miatta, hiszen nem sok minden más fért fel mellé DVD-mellékletünkre. De videotesztekből természetesen most sem lesz hiány, kiveséztük az októberi és novemberi hónap legjobban várt címeit.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: X7H32W

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. február 1-ig** érvényes.

ÁRNYJÁTÉK

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

[ÍRTA CHOCHO] **Amikor filmek alapján készült játékokra gondolunk, csak nagyon ritkán jut eszünkbe igényes alkotás. Pedig ha van ilyen, a The Chronicles of Riddick mindenképpen az; a 2004-es lopakodós FPS-t ráadásul 2009-ben jelentősen felújították és kibővítették.**

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Pitch Black című sci-fi akciófilm, amit hazánkban „22 évente sötétség" alcímmel vetítettek a mozik. Szerepelt benne egy akkor még koránt sem túl ismert, izmos pasas, akinek valamiféle üzemanyagra hajazó neve volt, meg egy csomó ronda szörny, amik vaksötétben szedték áldozataikat egy távoli bolygón. Na jó, ennél azért többről szól a film, a maga kategóriájában remek kis karakterdráma, de lássuk be, senki sem gondolta volna 2000-ben, hogy a Riddick franchise akkorára hízik, hogy kapunk egy már-már űroperának beillő folytatást (A sötétség krónikája), és egy olyan játékot, ami a filmes licenc ellenére is elkápráztatja a közönséget. Vin Diesel ma már fényesen ragyogó hollywoodi sztár, aki minden évben elkövet valami szerethető gaztettet egy böhömnagy izomautó volánja mögött. Eközben a sötétben tökéletesen látó űrszökevény, Richard B. Riddick karaktere is folyton az árnyékában jár, nemsokára egy harmadik filmet is kapunk a főszereplésével. Addig viszont érdemes bepótolni az előzményének szánt The Chronicles of Riddick játékokat, melyeket most egyszerre, egy csomagban nyújtunk át nektek a PC Guru magazin teljes játékaként.

ADATOK

KIADÓ
Beamdog

FEJLESZTŐ
Overhaul Games

MŰFAJ
Akció-platformer

MULTI
Nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz-es egymagos CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 11 GB HDD

INFO

Az Assault on Dark Athena a The Chronicles of Riddick második kiadása, benne az első rész felújított változatával, és egy teljesen új, igaz, rövidebb, kampánnyal.

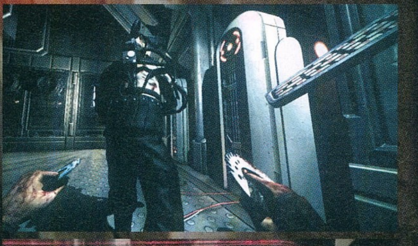
A SÖTÉTSÉG KRÓNIKÁI

Bizony, a többes szám nem véletlen, ugyanis míg az Escape From Butcher Bay című első rész 2004-ben jelent meg, addig az alapjáték kibővítésének is felfogható Assault on Dark Athena 2009-ben került a boltok polcaira. Egy helyett tehát mindjárt két, egymástól elkülönülő játékot kapunk, melyeket a főmenüben kell kiválasztanunk. A történet szempontjából viszont fontos kiemelni, hogy a Dark Athena az Escape from Butcher Bay közvetlen folytatása, így akinek kimaradt a klasszikus első felvonás, az jobban teszi, ha sorban játssza végig Riddick korai kalandjait.

És ha már szóba jött a sztori, érdemes kitérni rá, de persze csak pár szó erejéig, lévén a Starbreeze munkáiban még a forgatókönyv is stimmel. Riddick Butcher Bay-i szökéséről hallhattunk a filmekben, és most át is élhetjük, hogyan szabadult ki a hidegvérű gyilkos a világ legszigorúbban őrzött börtönbolygójáról. Nemezise, az exzsaru Jones cipelte oda, némi pénz reményében, antihősünknek viszont nem tetszett a légkör, így elhatározta, hogy dobbantani fog. Menekülése után sem lehetett persze nyugta, mert űrkabinját felvette a hírhedt Dark Athena nevű zsoldos cirkáló – de ez már egy másik sztori, a titkok felfedése pedig rátok vár.

AKCIÓ ÉS LOPAKODÁS

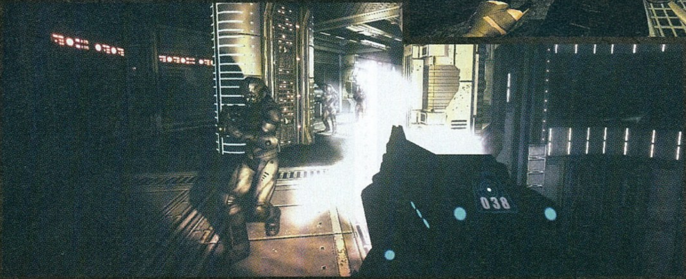
Bár első ránézésre sima FPS-nek tűnik a The Chronicles of Riddick, valójában műfajok keresztezéséről beszélhetünk. Richardot első személyű nézetből irányíthatjuk, és lövöldözni is sokat kell, de akadnak szakaszok, melyek nyílt



A Dark Athena talán legegyedibb része az, mikor sikerül átvenni az irányítást a távvezérelt drónkatonák felett

Ilyen arccal és ezzel a grimasszal egyértelmű, hogy ő lesz Riddick egyik áldozata

megközelítése felér egy öngyilkossággal. Ilyenkor kerül képbe a lopakodás, mely elég sűrűn félbeszakítja az akciót, sőt, a sima shooter részek többsége is megoldható akár gyilkosság nélkül is. Riddick kiválóan lát a sötétben, így otthonosan mozog az árnyékok birodalmában, és olyan helyeket is képes előnyére fordítani, melyek egy átlagos ember számára halálos veszélyt rejtenek. Ráadásul nemcsak guggolni tud a sarokban, hanem mindenféle csöveket, platformokat is játszi könnyedséggel mászik meg a továbbjutás érdekében. Ilyenkor a kamera külső nézetbe vált, hogy mindig jól lássuk, mi merre hány méter – okos megoldás, kár, hogy kevésszer találkozunk vele manapság.



A fenti képen látható masszív tűzpárbaj félrevezető lehet. A két Riddick epizódban ugyan bőven akadnak fegyverek, de ez semmiképp sem FPS, lőni csak nagyon ritkán kell, itt inkább a lopakodás és a csendes gyilkolászás a célravezető.

Ami a fegyveres lövöldözést illeti, meg kell hagyni, hogy a játék e téren komoly kihívást nyújt, mert lőszerből nincs elég, ellenfeleink pedig, bár nem szuperhősök, mindig túlerőben vannak, és felszerelésük is durvább egy szál koszos trikónál. Épp ezért jobban tesszük, ha nem hallgatunk a fegyverek szavára, és harc közben is a csendes, de személyes bunyót választjuk. Riddick valódi gyilkológép; nem tudjuk, hol tanulta, amit tud, de kezei minden puskánál halálosabbak, na meg a bögréje is, ugye, ezt a második film óta tudjuk. Nos, a játékban magunk is kipróbálhatjuk Riddick ökleit, sőt, a verekedésnek még külön minijátékot is szenteltek a készítők, melyben egy sor rabtársunkat verhetjük péppé. Csak érdekességképpen jegyezzük meg, hogy a 2008-as Mirror's Edge is hasonlóval próbálkozott, az ihletet minden bizonnyal a Starbreeze remekművéből merítették. Van itt tehát lopakodás, lövöldözés, közelharc, jó sztori... mi kellhet még? Naná, hogy a választás lehetősége! A The Chronicles of Riddickben egy rakás opció nyílik meg előttünk: felvehetünk mellékküldetéseket, egy-egy feladatot többféleképpen is megoldhatunk, dönthetünk a harc vagy a rejtőzködés között, és még sorolhatnánk. Ezek az első ránézésre összeegyeztethetetlen játékelemek kiváló elegyet alkotnak, melyek mindkét történetet végigkísérik, és garantálják, hogy amint végeztünk, újra neki akarunk futni a játékoknak.

FELÚJÍTOTT VÁLTOZAT

A Dark Athena mellett újra kiadott első rész is megkapta a maga technikai tupírját, holott túl nagy szüksége nem volt rá, lévén a saját fejlesztésű grafikus motor olyan minőségű grafikát villantott, ami még ma is elégedett hümmögésre készteti az embert. A frissített verzióban ehhez élesebb textúrák és finomított árnyékok járnak, az eredmény pedig, bár nem lélegzetelállító, de nagyon stílusos és hangulatos. A Riddick-filmek sötét atmoszféráját akarva sem lehetne jobban visszaadni, a digitális Vin Diesel pedig olyan sok poligont számlál, hogy korunk shooterei után sem tűnik csúnyának – holott valójában egy, az első Xboxra írt játékról beszélünk.

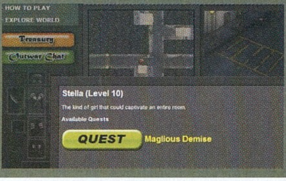
A látványvilág mellett dicséret illeti a remek hangokat is, mind a zene, mind pedig a filmekben játszó színészek által kölcsönzött szinkron kiváló. Nehéz tehát fogást találni a The Chronicles of Riddicken, legfeljebb az online szerverek lelövése miatt lehetünk szomorúak, igaz, a LAN-támogatás még mindig adott. Eredeti, stílusos játékokról van szó, melyeket minden olvasónak melegen ajánlunk. Furcsa volt egyébként újra játszani a programmal, főleg a Starbreeze legutóbbi, igen gyengén sikerült Syndicate feldolgozása után. Bízzunk benne, hogy a harmadik Riddick mozifilmhez is készítenek valamit, ideje lenne tisztára mosni a nevüket. Most pedig irány a sötétség!

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Tolvajnak lenni nem jó üzlet

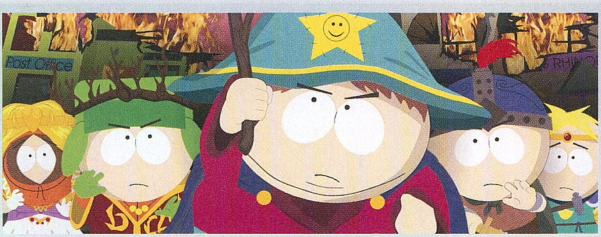
Ki gondolta volna, hogy egy szöveges, böngészős MMO több százezer dollár bevételt tud szerezni, hát még, hogy krimikbe illő történetet is generálhat az élet? Az biztos, hogy a 24 éves, holland nemzetiségű Anil Kheda nem várta, hogy egy nap az FBI ügynökei törik rá az ajtót. Kheda bűne? 2007 és 2008 között társaival, több alkalommal is betört az **Outwar** MMO szervereibe, ott kitiltott játékosok profiljait aktiválták (például a sajátjukat), virtuális valutát loptak, majd záró akkordként ellopták a teljes forráskódot. Kheda itt nem állt meg, a megszerzett javakat felhasználva Outcraft néven klónjátékot indított, de az igazán nagy népszerűségnek sosem örvendett.



Jól nyitott a Call of Duty: Black Ops II, de már leáldozóban van a sorozat csillaga?

A sorozat történetében először nem adott ki pontos számokat a **Call of Duty: Black Ops II** első napja során eladott példányok mennyiségéről az Activision. A továbbra is piacvezető kiadó ezt valószínűsíthetően azért nem tette meg, mert az idei epizód elmaradt a várakozásoktól, illetve nem ütötte meg az eddigi rekordot, a 6,5 millió eladott példányt. Természetesen az Activisiont nem kell félteni, kenyérre, vízre és tápszerre továbbra is lesz pénzük: a Black Ops II körülbelül 500 millió dollárt kaszált az első napon. Ez bizonyos szempontból magasabb, mint a Modern Warfare 3 által előteremtett 400 millió dollár, a tavalyi eredmény azonban az Egyesült Államok és az Egyesült Királyság számaiból adódott össze, míg az idei összeg az egész világra értendő. Ez pedig előjele lehet annak, hogy a Call of Duty iránti érdeklődés már korántsem annyira hatalmas, mint eddig. Ugyan továbbra is ez a legnépszerűbb játékok egyike, de a sorozat mind a kreativitás, mind az üzlet terén elfáradni látszik. Érezheti ezt a felső vezetés is: az eredetileg futurisztikus környezetbe szánt, a pletykák szerint TPS-nek megálmodott Call of Dutyt ugyan elkaszálták, de a játék mögé toborzott Sledgehammer Games aktívan keres új embereket egy PS3-ra és X360-ra szánt új COD epizódhoz.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK



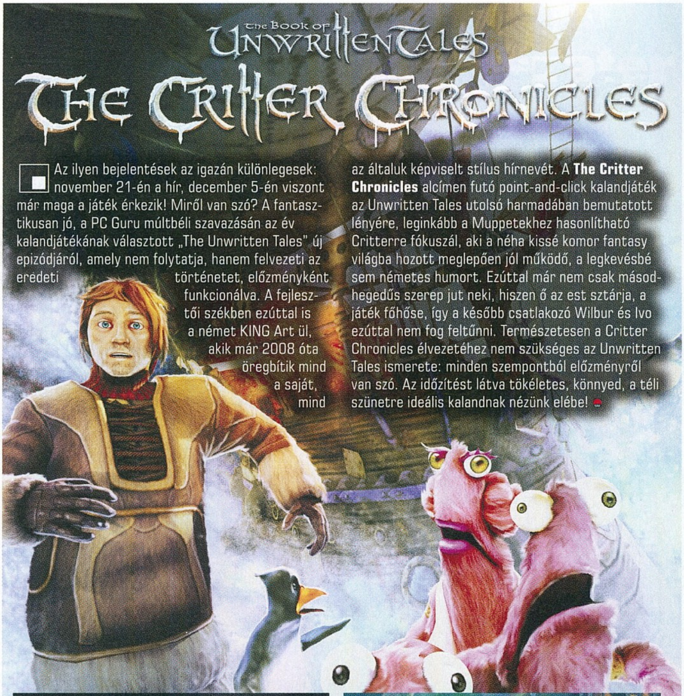
MEGSZŰNŐBEN LEHET A THQ, CSÚSZNAK A JÁTÉKOK IS

Állandó vendégévé vált az üzleti rovatunknak a **THQ**: az elmúlt hónapok bajai mostanra érték el a csúcspontjukat. Mi történt? A THQ-nak komoly gondja akadt tartozásai kifizetésével, így bankjuknak, a Wells Fargónak kellett a segítségükre sietni – ők január 15-ig tervezik finanszírozni az üzletet, további, rövid lejáratú kamatok egész sorával. A THQ nem is lehetne rosszabb helyzetben, részvényei mára csak 1 dollárt érnek, a teljes vállalat pedig tízmillió dollár körüli összeget, amely töredéke egy modern videojáték költségvetésének. Nem kizárt, hogy jövő ilyenkorra már nem lesz THQ: a náluk lévő jogokra és sorozatokra állítólag már többen is bejelentkeztek, többek között a Ubisoft, az Electronic Arts, a Warner Bros. és a Square Enix, azonban az esetleges sikeres üzletkötések még nem garantálják a fejlesztőcsapatok túlélését. A legutóbbi, nem éppen fényes negyedév már a jövő tavaszi kínálatra is kihatással van: a South Park játékváltozata ismét csúszott, márciusról májusra, de a Metro: Last Light is haladékot kapott. Ez már csak azért is baljóslatú, mert időközben akár a THQ is megszűnhet, amely hatalmas felfordulással járna a 2013-as kínálatot illetően, és veszélybe sodorná az illetékes stúdiók jövőjét is, hiszen nem lenne, aki finanszírozza a munkájukat.

CSŐDKÖZELBEN A EUROCOM

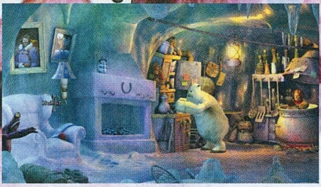
Drasztikusan csökkenteni kényszerült tartalékain a **Eurocom**: rengetegen elvesztették az állásukat. A leépítés híre nem okoz nagy meglepetést azoknak, akik találkoztak a közelmúlt Eurocom játékaival, például a mostani számban tesztelt, botrányosan rossz 007 Legendsszel. A kilencvenes években meghatározó szereppel bíró stúdió nevéhez több klaszszikus is köthető. Ők követték el a Nintendo 64-es Duke Nukem 64-et, a szintén N64-es Cruis 'n Worldöt, valamint a kiváló Hydro Thundert. Az ezredforduló óta elsősorban sorozatok és filmek játékadaptációihoz járultak hozzá, inkább kevesebb, mint több sikerrel.

AZ ŐSZT UGYAN KIHAGYTA, DE A TAVASZT MÁR NEM FOGJA. A STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM MÁRCIUS 12-ÉN JELENIK MEG.



The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles

Az ilyen bejelentések az igazán különlegesek: november 21-én a hír, december 5-én viszont már maga a játék érkezik! Miről van szó? A fantasztikusan jó, a PC Guru múltbéli szavazásán az év kalandjátékának választott „The Unwritten Tales" új epizódjáról, amely nem folytatja, hanem felvezeti az eredeti történetet, előzményként funkcionálva. A fejlesztői székben ezúttal is a német KING Art ül, akik már 2008 óta öregbítik mind a saját, mind az általuk képviselt stílus hírnevét. A **The Critter Chronicles** alcímen futó point-and-click kalandjáték az Unwritten Tales utolsó harmadában bemutatott lényére, leginkább a Muppetekhez hasonlítható Critterre fókuszál, aki a néha kissé komor fantasy világba hozott meglepően jól működő, a legkevésbé sem németes humort. Ezúttal már nem csak másodhegedűs szerep jut neki, hiszen ő az est sztárja, a játék főhőse, így a később csatlakozó Wilbur és Ivo ezúttal nem fog feltűnni. Természetesen a Critter Chronicles élvezetéhez nem szükséges az Unwritten Tales ismerete: minden szempontból előzményről van szó. Az időzítést látva tökéletes, könnyed, a téli szünetre ideális kalandnak nézünk elébe!

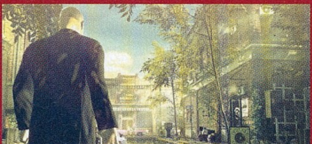


Project Godus Molyneuxtól

Ugyan a Curiosity rendkívül döcögős startja miatt Molyneux szó szerint könnyek között kért bocsánatot, ismét elsütve a „minden az én hibám" védekezést, de ez nem szegte kedvét a legendának: újabb játékot készít. Nem is akármilyen tervről van szó, Molyneux a hírnevét megalapozó klasszikushoz, a Populoushoz szeretne visszatérni, az 1989-es eredeti lélektani folytatását álmodva meg. A 2013 szeptemberére, PC-re és hordozható eszközökre tervezett **Project Godus** az „istenszimulátorok újrafeltalálása" szeretne lenni, a Populous méretével, a Dungeon Keeper kezelőfelületével és a Black & White technikai innovációival.

Új fejlesztő kezébe kerül a Hitman

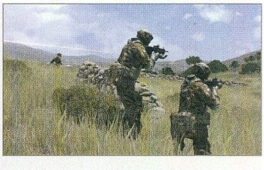
Hivatalosan is kettéválasztja a **Hitman** sorozat hullámait a Square Enix. A sorozat esetleges kibővítéséről már az év elején is szó volt, de biztossá csak mostanra vált: a jövőben már nemcsak az IO Interactive-tól érkezhet Hitman. Sőt, már a következő fejezeten sem ők, hanem a Square Enix Montreal dolgozik. Az újgenerációs konzolokat megcélzó epizód a Call of Duty modellt követi, vagyis a jövőben tandemben jöhetnek az egyes részek, pontosan úgy, ahogy a Treyarch és az Infinity Ward is felosztotta maga között az éveket. Mit jelent ez a karaktert és a játékmenetet illetően? Nagy változtatásokat: reméljük jól fog elsülni!



Nem tervezi a közeljövőben a Dragons Dogma PC-s változatának elkészítését a Capcom. Az általunk is őszre várt átirat ugyan egy november végi tweet üzenetben megerősítésre került, de ezt a kiadó végül visszavonta, majd cáfolta, kiemelve, hogy a játék továbbra is konzol exkluzív. Talán majd valamikor jövőre, vagy esetleg a második rész elkészültekor...?

Bármiféle előjel, vagy előzetes jelzés nélkül tolta 2013-ra a Scribblenauts Unlimited európai kiadását a Warner. A dolog már csak azért is furcsa, mert a több nyelvet is tartalmazó amerikai verzió az eredetileg kitűzött időpontban, bármiféle gond nélkül megjelent, így még csak találgatni sem tudunk, hogy mi lehet a probléma. Főleg úgy, hogy a Warner nem mond semmit...

Húsz évvel a legutóbbi Dizzy játék után mind a sorozat, mind a mögötte álló Oliver testvérpáros is visszatérni készül. Természetesen a játék ötlete a Kickstarteren kapott szárnyra: Philip és Andrew Oliver, a nyolcvanas évek két legendás játékfejlesztője 350 ezer fontot szeretne összeszedni a támogatóktól, hogy elkészítsék a PC-re és iOS-re szánt, 2013 nyarára tervezett Dizzy Returnst.



Jelen sorok írásakor még mindig rács mögött van Görögországban a Bohemia Interactive két fejlesztője. A kémkedéssel megvádolt páros 70 napja várja, hogy ügyük bíróság elé kerüljön, helyzetük pedig napról napra romlik, jelenleg kéttucatnyi emberrel osztoznak egy cellán, az ételt vödörben kapják. Az ügy komolyságát jelzi, hogy a görög kormányt már Václav Klaus, a Cseh Köztársaság elnöke is megkereste, kérve az ország első emberét, hogy különleges figyelmet szenteljen a problémának.

MOST MÁR EGÉSZEN BIZTOS, HOGY SEMMILYEN MULTIPLAYER MÓD SEM LESZ A FEBRUÁR VÉGÉN ÉRKEZŐ BIOSHOCK INFINITE-BEN.

Változások a Cryteknél

Mindennek megvan az oka, így annak is, hogy miért pumpálja egy jól megtermett szivattyú sebességével a német **Crytek** a Crysis sorozat újabb és újabb részeit. Ok lehet az, hogy nagyon pörög a széria, mindenki tűkön ülve várja a soron következő epizódokat, és szinte számolják a hátralévő napokat, míg a szuperruhába bújtatott csodakatona ismét előmerészkedik... de ez sajnos nincs így. A Crysis első része ugyan jelentős siker volt, de a második már jócskán elmaradt a várakozásoktól, ennek pedig megvan az ára: a CryTek felhagy a dobozos játékokkal. A váltás nem lesz azonnali, előbb befejezik a Crysis 3-at, és ha közben nem fut ki az összes pénz a THQ alól, akkor még a Homefront 2 végére is odateszik a pontot, ezzel viszont bezár a bazár. Mit hoz akkor a jövő? Kizárólag digitálisan terjesztett, alapvetően free-to-play címeket, olyanokat, mint a CryEngine hajtotta Warface, amely már most több millió játékossal rendelkezik, pedig még csak Oroszországban és Ázsia egyes részein érhető el. A Crysis sorozatnak nem szakad vége, lesz még legalább egy negyedik fejezet, azt azonban egészen biztosan nem Crysis 4-nek fogják hívni, és az se vehető készpénznek, hogy köze lesz hozzá az EA-nek.

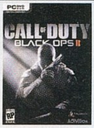
Decemberi számok

3 gigabájt	szabad helyet kínál a Wii U alapváltozatának vásárlói számára a Nintendo a gép formatálása után.	400 darab	módosítást eszközölt az Overhaul Games a Baldur's Gate Enhanced Edition fejlesztése során.
10 év	telt el az első rendes, konzolos online szolgáltatás, az Xbox Live elindítása óta.	70 millió	PlayStation 3 konzol talált gazdára eddig. A Sonynak ehhez hat évre volt szüksége.
237 év	pergett le a naptárakban azóta, hogy Connor Kenway, az AC III hőse az asszaszinokat szolgálta	220 millió	dollárt termelt a megjelenése utáni 24 órában az Xbox 360 exkluzív Halo 4.

TOP 10

ANGLIA 11.11 – 11.17

Call of Duty: Black Ops II



Szinte elképesztő, hogy az első helyen nem egy focimenedzser, vagy a FIFA aktuális része van – a jelek szerint az angolok is szeretnek lőni.

PCG 12.13 80%

HALO 4

Master Chief évek óta várt visszatérése meg tudta puhítani az eső országában élő játékosok szívét: éljenek az űrharcosok és az arctalan hősök!

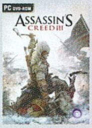
PCG 12.12 93%

FIFA 13

Az első két helyről lecsúszott, de azért a dobogó utolsó fokára még fel tudott állni a FIFA – jövő ilyenkorig egész biztos, hogy itt fog strázsálni.

PCG 12.10 90%

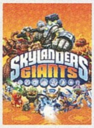
Assassin's Creed III



Bár a játék pont a brit birodalom talán legnagyobb bukását meséli el, az angolok megtalálták Connor Kenway történetének szépségeit.

PCG 12.12 92%

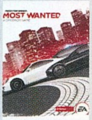
Skylanders Giants



Bate a mostani számban meséli el kalandjait a Skylanders Giantsről: ha nem 31, hanem 8 éves lenne, egész nap színét se látnánk miatta.

PCG 12.13 80%

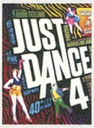
Need for Speed: Most Wanted



Minket ugyan nem kápráztatott el az idei Need For Speed, de a Criterion erőfeszítései ezúttal sem maradtak jutalom nélkül.

PCG 12.13 80%

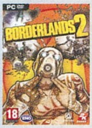
Just Dance 4



Pár hónappal ezelőtt is egy zenés játék, a Rocksmith volt ezen a helyen: ezt most a táncikálós Just Dance sorozat új tagja váltotta fel.

PCG XX.XX XX%

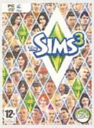
Borderlands 2



Egyáltalán nem viccelt a Gearbox a DLC támogatással: a játék még két hónapja sincs a boltokban, de már két nagyobb kiegészítő is megjelent hozzá.

PCG 12.11 85%

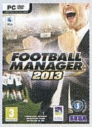
The Sims 3



Ahogy a focis játékok, úgy a Sims sorozat aktuális tagjai is biztos pontot jelentenek az angol toplisták nem éppen mozgalmas életében.

PCG 09.07 88%

Football Manager 2013



És tessék, csak emlegetni kellett, az utolsó helyre azért befért egy focimenedzser, abból is a legjobb, a rengeteg újdonságot hozó Football Manager idei epizódja!

PCG XX.XX XX%

GABE NEWELL HIVATALOSAN IS ELISMERTE, HOGY A VALVE MÁR A SOURCE MOTOR KETTES VERZIÓSZÁMÚ VÁLTOZATÁN DOLGOZIK.

Visszatér az ELITE!

Mai fejjel szinte felfoghatatlan, mi mindent lehet belesűríteni 22 kbyte-ba – ennyi még arra sem elég, hogy egy HD felbontású screenshot egy kis csücskét beletuszkoljuk. 1984-ben viszont David Braben és Ian Bell 22 kbyte-ba égetett egy gyakorlatilag végtelen galaxist, milliárdnyi csillaggal, bolygóval, űrállomással, űrhajóval, kalózokkal és kalmárokkal.

Ez volt az ELITE, minden idők egyik legjobb, legkultikusabb játéka, amely zsánert teremtett, korlátokat döntött le, és egy olyan korban, világban kínált egy általunk sandboxnak hívott játékstílust, mikor még a 3D-ről álmodni sem lehetett. Sokan talán meg se tudják, vagy meg sem merik számolni, hány órát töltöttek a képzelt világ falai között – aki túl fiatal volt, hogy ott legyen, lehet, hogy inkább azt próbálja kitalálni, hány éve várunk már egy tisztességes folytatásra. A negyedik ELITE ugyan már vagy egy évtizede készül, de mind a mai napig semmit sem láttunk belőle, mert... mert semmit se haladtak a fejlesztésével. Eddig. Halad a világ, és vele együtt David Braben is, aki jelenleg a Kickstarteren gyűjt pénzt, hogy egyszer és mindenkorra befejezze a soha el nem készülő, a modern kor követelményeihez igazodó játékát. Az **Elite Dangerous** ennek megfelelően egy ambiciózus projekt, amely 2 millió dolláros büdzsével kínál valós szabadságot egy olyan univerzumban, ahol az ember lehet kereskedő, harcos, vagy kalóz. A tartalom ezúttal is végtelen lesz, a procedurális generálással készülő világ mindenkinek vadonatúj területet hoz létre, így nincs két ugyanolyan csillagtérkép. A kaland ezúttal nem ígérkezik magányosnak, a peer-to-peer alapú multiplayer lehetővé teszi, hogy akár egy kisebb csoport is együtt portyázzon, őrizve, vagy épp kizsákmányolva a galaxis lakóit. Ha a Dangerousra összegyűlik a pénz (amire azért elég nagy esély van), akkor 2014 márciusában végre megjelenik. Sose vártuk még ennyire a tavaszt!

ÉRKEZŐBEN:

12.24 | PC

Half-Life 3

És mondá az úr, vártál éveket, hittél nagyokat, reméltél lehetetlent, legyen hát a jutalmad egy Half-Life 3, a karácsonyfa alá, pont, ahogy egy ennyire grandiózus címhez csak illik. Egetverően durva, a Source motor kettes változata hajtotta látványvilág, végre megszólaló főhős, erotikus jelenetekkel telitűzdelt élcelődés Alyx kisasszonnyal, és végső leszámolás a Combine maradékával... a fantázia világában. Mert a HL3 sajnos nem létezik. :(

01.13 | PS3, X360

Anarchy Reigns

Sajnos a PC-s változat elkészültének esélye legalább annyira alacsony, mint öt lottó fődíj megnyerése zsinórban, de az Anarchy Reigns mindenképp az a játék, amely miatt megéri konzolt tartani. Nem azért, mert annyira jó, vagy kihagyhatatlan lenne, hanem mert különleges, vérbeli japán cím, annak minden pozitívumával és negatívumával: PC-n szinte párját sem találni ennek a stílusnak!

01.15 | PS3, X360

DmC: Devil May Cry

Nagyon szerencsétlenül jött ki a mostani lapzártánk, mert pont lecsúsztunk arról, hogy teszteljük a DmC-t, de azért egy előzetest sikerült betuszkolnunk róla. Éppen ezért most nem is írjuk le, hogy mit gondolunk a játékról: a kétoldalas, hosszú játékórák után született előzetesben minden megtalálható arról, hogy miért is érdemes a DmC-t várni. Főleg, mert muszáj: a PC-s változat csak valamikor jövőre jelenik meg.

01.15 | PC, PS3, X360

Sniper: Ghost Warrior 2

Érdekes lesz látni, hogy a decemberi szünet és a januári sivárság közepette hányan is lesznek kíváncsiak a Sniper ezer éve készülő folytatására – még akár hatalmas meglepetés cím is lehet belőle, ha kijavítja elődje hibáit, és ha megtalálja a friss játékra kiéhezett közönség érdeklődő tagjait. A közelmúltban már elmeséltük, mi is várható a Ghost Warrior 2-ről, de aki esetleg lemaradt, annak dióhéjban: mesterlövészkedés a bokorból.

TÖBB ÉVES PIHENŐ UTÁN VISSZATÉR A SYBERIA SOROZAT. A HARMADIK RÉSZ 2014 FELÉ JELENIK MEG, ÍRÓJA EZÚTTAL IS BENOIT SOKAL!

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Oliver & Spike: Dimension Jumpers

http://www.rockpocketgames.com/oliverspike-dimension-jumpers/

Valami egészen egyedi és remek cucc készül a Rock Pocket Games műhelyében. Az Oliver & Spike a fejlesztők elmondása szerint egy olyan játék, amely a Ratchet & Clank szériát keresztezi a Zeldával és az Uncharteddel, de én mellégombolom a nemrég megjelent új Giana Sisters címet és a Quantum Conundrumot is. Ifjú főhősünk hűséges kutyája oldalán a multiverzum minden-napjait felkavaró múlt- és jelenbeli események nyomába ered, amiben segítségükre lesz Oliver speciális képessége, amellyel az egyes dimenziók között ugrálhat. Ez a lehetőség egyaránt szolgál felfedezésre és a feladványok megfejtésére is, a váltás pedig látványos, hiszen a kamera ugyanazon a ponton marad, miközben robbanásszerűen megváltozik környezetünk. A készítők egyelőre három dimenziót lepleztek le: a mi világunkhoz leginkább hasonlító Terrát, a víz alá merült Aqualt, illetve az alacsony gravitációjú Firmát, ahol dupla- és triplaugrásokra is képesek leszünk. A Unity motorra épülő játék egyelőre konzolokra készül, de a csapat ígérete szerint később PC-re és Macre is átírják művüket.

Frag Man Ted

http://etyekfilm.hu/frag-man-ted/

Baráth Endre neve bizonyára nem ismeretlen olvasóink előtt, hiszen az Etyekfilm.hu égisze alatt ő készíti a remek Dead Cyborg szériát, amelynek első része ingyenesen letölthető, a többi elkészítésének támogatását pedig Endi a játékosokra bízta, „becsületkassza" alapon. (Jelzem, a második rész már közel van a befejezéshez, és a Steam Greenlighton is szépen gyűlnek a voksok). Nos, úgy tűnik, a kreativitás nem hagyja nyugton emberünket, hiszen Balázs Jakó barátjával közösen nekiállt a címben jelzett új, is igen izgalmasnak ígérkező projektnek. A pszicho-horror túlélőjáték főhőse a skizofrén Ted, akinek 30 küldetésben, 30 pályán kell legyőznie agya maradék, normális felével, fegyverekkel és minden elérhető eszközzel az őt lassan felemésztő belső szörnyeket, félelmeket, látomásokat. A fejlesztés persze még nagyon az elején tart, de érdemes figyelni rá.

F*** This Jam

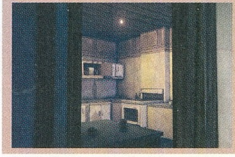
http://fuckthisjam.com/

November 9-17. között egy meglehetősen érdekes agymenésre került sor: a szervezők azt kérték a résztvevőktől, hogy készítsenek stíluspa-ródiát egy olyan műfajból, amit a legjobban utálnak. A felhívás több mint 1400 fejlesztőt mozgósított, és a legdurvább az egészben az, hogy egészen zseniális alkotások születtek eme „gyűlöletprojekt" keretében. Szerkesztőségünk kedvence mindenképp a Dear Esteban (http://travis.aristomatic.com/games/DearEsteban/DearEstebanWeb.html), amely természetesen a Dear Esther kifigurázása, egészen magas színvonalon, de számomra rendkívül addiktívnak bizonyult a Hate Combinator (http://www.holoville.com/games/games/thehatecombinator/) is. Hiába, sose lehet tudni, mi indítja be a kreativitást...

Ether One

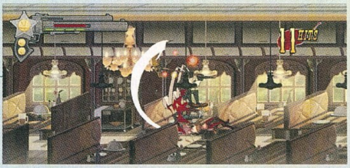
http://www.ether-game.com/

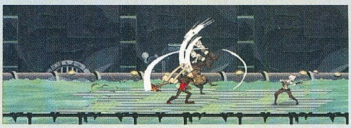
A kétfős manchesteri White Paper Games első játéka egy izgalmas, felnőtt történetet elmesélő belső nézetű kaland, amelyet a srácok két részletben tárnak a nagyközönség elé. A játékban egy Jane nevű nő elméjében kalandozunk, hogy helyreállítsuk azt. Hogy kik vagyunk pontosan, és miért pont az ő agyában turkálunk, arra fokozatosan derül majd fény, de addig be kell járnunk gondolatvilágának minden rejtett zugát. Az Ether tehát nagyrészt a felfedezésre, a komoly narratívára és a különféle feladványokra, interakciókra épül. Megjelenése 2013 elején várható, addig is a Greenlighton lehet szavazni rá.



Dusty Revenge

http://dustyrevenge.com/





A szingapúri PD Design stúdió játéka első ránézésre olyan, mintha a Shanket antropomorf karakterekkel töltöttük volna meg, és a körítést a steampunkkal megbolondított vadnyugatra helyeznénk. Lássuk be, ez azért nem hangzik rosszul elsőre – ráadásul még a látvánnyal sincs gond. Az alapmotívum itt is a bosszú: főhősünk, a nyúlforma Dusty, szerelme gyilkosai nyomába ered, útközben pedig találkozik két másik, az általa üldözött rosszarcok vérére szomjazó komával, a nehézfegyverekkel operáló Rondellel és a mesterlövész McCoyjal, a különös trió pedig hamarosan rájön, hogy valami igen nagy szószba sikerült beletenyerelniük... A játék során elsősorban Dustyt irányítjuk, aki gyilkos kombókkal küldi az örök vadászmezőre ellenfeleit, de ha szükséges, a két cimbora spéci képességeit is igénybe vehetjük a hirigek során – erre valószínűleg a látványos bossharcok alatt különösen nagy szükség lesz. A Dusty Revenge PSN-re, PC-re és Macre is érkezik, aki pedig támogatni szeretné, a Steam Greenlighton megteheti.

MEGJELENT A KORÁBBAN BEMUTATOTT CHASING AURORA, EGYELŐRE WII U-RA. REMÉNYKEDÜNK A PC-S PORTBAN...

Thomas Was Alone

http://fuckthisjam.com/

Mike Bithell zseniális agyszüleménye már flashjáték korában kiragyogott a tömegből, most pedig hogy szülőatyja elkészítette a „rendes" verziót belőle, az abszolút kötelező kategóriába került. A Thomas Was Alone ránézésre egy 2D-s platformer, ám a minimalista, mégis látványos külső, a David Housden jegyezte remek zenei anyag, és a nagyszerű Danny Wallace által elmesélt sztori mérföldekkel a hasonló címek fölé emeli. A játékban mértani alakzatokat kell terelgetnünk, akiknek össze kell dolgozniuk, hogy egyedi képességeiket kihasználva túljussanak a tíz szint összesen száz pályáján. A játék november 12. óta kapható a Steamen, és jó szívvel ajánlom az erre fogékonyak figyelmébe

Cargo Commander

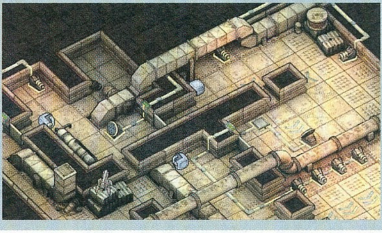
http://playcargocommander.com

A Serious Brew csapatát két holland fiatalember, Maarten Brouwer és Daniël Ernst alkotja, a srácok legújabb agymenése pedig a Cargo Commander című akció/platformjáték, amely a klasszikus sémát rogue-like alapokra helyezi. Célunk, hogy minél több rakományt begyűjtsünk egy hatalmas űrhajóban, amely ide-oda hánykolódik az űrben. A két játékmódot kínáló játék grafikája látványos, környezetünk teljesen lerombolható, fegyverünk fejleszthető, és külön érdekesség, hogy az általunk beírt név alapján véletlenszerűen generálhatunk saját „játszóteret", melyet aztán megoszthatunk barátainkkal.

CLARK

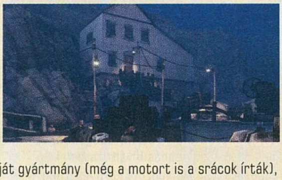
http://www.indiedb.com/games/clark

Három berlini srác otthagyta jól fizető állását, hogy szenvedélyüknek hódolhassanak – mi is lenne ez más, mint az indie játékfejlesztés... A GoldenTricycle első játéka a CLARK, amelynek címszereplője egy robot, aki egy napon rémülten veszi észre, hogy munkahelyét, a termelőüzemet leállították. Clark elindul, hogy rendet teremtsen a káoszban, ám hamarosan már társai életéért kell küzdenie... A játék egy akciódús, 3D-s, rácsalapú (grid-based) puzzle-kaland, a Unity motor által életre keltett rajzfilmszerű grafikával, amely iOS és Android platformokra, illetve PC-re és Macre egyaránt elkészül, valamikor jövőre.



Miasmata

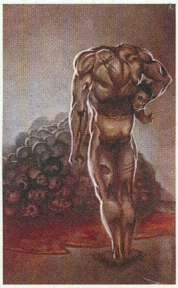
http://ionfx.com/product_pc_Miasmata.php



Egy minnesotai testvérpár, Bob és Joe Johnson készíti ezt a belső nézetű túlélőkalandot. Főhőse, Robert Hughes egy Eden nevű szigetre érkezik, melynek egykori őslakosai már kihaltak, és jelenleg tudósok bázisául szolgál. Emberünk betegségére gyógymódot keresni jött, ám csak egy különös és nem épp barátságos lényt talál, így immár két célja lesz: egyrészt lehetőleg elkerülni a vele való találkozást, másrészt felfedezni a szigetet (ehhez egyedi, háromszögelésen alapuló mechanizmust használhatunk), és begyűjteni azokat a gombákat és egyéb növényeket, amelyek segítségével esélyünk lehet legyűrni a bennünk lappangó kórt. A játék, amely teljesen saját gyártmány (még a motort is a srácok írták), meglehetős csinos darabnak tűnik, és ha minden jól megy, mire e sorokat olvassátok, már megvásárolható, a steames debütáláshoz viszont zöld utat kell biztosítani számára.

Maldita Castilla

http://www.locomalito.com



Az indie-szféra egyik legrejtélyesebb, egyben legszerethetőbb figurája egy spanyol úriember, akiről csak annyit tudunk, hogy a nickneve Locomalito, és imádja a 8-bites korszakot. E szerelemnek hála barátunk sorra gyártja a klasszikus játékokra hajazó csodákat – ilyen személyes kedvencem, az Endless Forms Most Beautiful, mely egy ZX Spectrum cím remake-je, vagy épp a szintén Spectrum-ihletésű L'Abbaye des Morts, hogy a NES-érát felidéző 8bit Killerről ne is beszéljek. Nos, Locomalito legújabb műve a Maldita Castilla, amelynek múzsája a Ghost 'n' Goblins, és ezzel azt hiszem, el is mondtam mindent róla – nem, a legfontosabbat elfelejtettem: a derék ibériai srác minden játéka ingyen és bérmentve letölthető...

Barkley Shut Up and Jam: Gaiden 2

http://www.talesofgames.com

2008-ban megjelent egy meglehetősen sajátos és őrült sztorival megáldott kalandjáték, amely a távoli jövőben játszódik, egy olyan New Yorkban, ahol nemcsak betiltották a kosárlabdát, de több ezer rajongót és játékost mészároltak le. Mindennek kiváltója a „káosz-zsákolás volt", egy olyan mozdulat, amely képes felborítani a világ egyensúlyát. A kevés túlélő egyike épp eme játékelem tudója volt, Charles Barkley. Amikor 12 év múlva egy újabb zsákolás megöl 15 millió embert Manhattan szigetén, hősünknek mindent el kell követnie, hogy tisztára mossa nevét, és a végére járjon a történetnek. A játék ingyenesen letölthető a fenti weboldalról, és hogy most írunk róla, annak egy oka van: a fejlesztő Tale of Games bejelentette, hogy készül a második rész, amely még zakkantabb, mint elődje. A leírás szerint 666X-ben járunk, a főszereplő egy fiatal srác, aki egy kosárlabda okozta kómából tér magához egy űrbeli törpe zikkuratban, a Necron 7-en, a rettenetes A.I. Cuchulainn fogságában. A kölyöknek, aki múltját nem ismerve felveszi az X114JAM9 nevet, meg kell szöknie, hogy aztán a poszt-kiberapokaliptikus senkiföldjén megkeresse az enigmatikus Kibertörpét, az egyetlen személyt, aki visszaadhatja neki emlékezetét... A ToG hamarosan fellövi a projektet a Kickstarterre, úgyhogy aki kíváncsi erre az őrületre, figyelje a hivatalos oldalt!

BEST OF 2012

Szinte hihetetlen, de ennek az évnek is a végéhez érkeztünk. 2012 mozgalmas tizenkét hónapból állt, idén sem volt hiány minőségi játékokban. Bár a mennyiség jócskán elmaradt a tavalyi dömpinghez képest, egyes kategóriákban pedig komoly fejfájást okozott a méltó jelöltek összeszedése, de a fennakadás ellenére azért csak sikerült összeírni, hogy a PC Guru stábja szerint mely játékok alkottak maradandót. Íme, itt vannak!

FAR CRY 3

FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL | **KIADÓ:** UBISOFT

Habár idén is megjelent jó néhány remek FPS, a Far Cry 3 érkeztét követően már nem nagyon volt kérdés, hogy kinek jár a legjobb jelző 2012-ben.

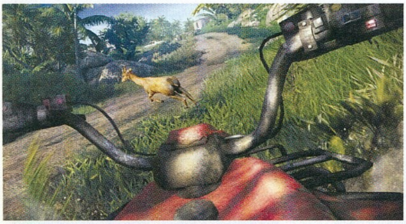
Igaz ugyan, hogy az előjelek biztatóak voltak, de ennek ellenére volt bennünk némi félsz a Far Cry 3 minőségét illetően – persze csak addig, míg fel nem telepítettük, és el nem merültünk benne. Ami a Ubisoft Montreal játékában várt minket, az egész egyszerűen lenyűgöző, és most egyáltalán nem a szemkápráztató grafikára gondolunk. A program ismét visszaköltözött a trópusi övezetbe, és nem csak egy hatalmas, szabadon bejárható területet kapunk, de olyan mennyiségű tartalmat is, amihez foghatóval csak nagyon kevés játékban találkozhatunk. Az egy dolog, hogy a történet egy FPS-hez képest nagyon rendben van, de ennél sokkal fontosabb, hogy a körülöttünk élő, és lélegző világot sikerült megtölteni érdekes és izgalmas feladatokkal is. Nem csak a barátainkat kell kiszabadítani a kalózok fogságából, de a szigetvilágot is meg kell tisztítanunk a rosszfiúktól, és fel kell fedeznünk az összes rejtett kincsét is. Szerepjáték-elemek, fejlődés, fegyverfejlesztés, tárgykészítés, gyűjtögetés, vadászat, járművek földön, vízen, levegőben, és végeláthatatlan, ráadásul változatos akció, méghozzá olyan kidolgozott környezetben, amihez hasonlót még nemigen láthattunk a monitorjainkon. Na ezek miatt lett a Far Cry 3 az év legjobb FPS-e.

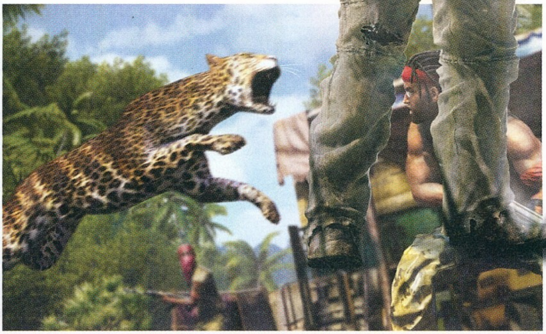
FUTOTTAK MÉG

DISHONORED

COD: BLACK OPS II

THE DARKNESS II





Idén abban a szerencsés helyzetben voltam, hogy a legjobb játékokat tesztelhettem. Hitman: Absolution, Assassin's Creed III, Far Cry 3, Borderlands 2, és még sorolhatnám, viszont meglepő módon az én idei kedvencem nem ezek közül került ki, hanem egy olyan műfajból, amit igazából nem nagyon kedvelek. Nem tévedés, számomra 2012 legjobb játéka az XCOM: Enemy Unknown lett, egy stratégia, ami az első pillanattól beszippantott, és olyan játékélménnyel ajándékozott meg, amire csak nagyon kevés játék képes. Kihívás, taktika, akció és űrlények. Ajánlom mindenkinek!

FIFA 13

LEGJOBB 2012 – SPORT

FEJLESZTŐ: EA CANADA | **KIADÓ:** EA SPORTS

Olybá tűnik, hogy a FIFA sorozat továbbra is megszorongathatatlan: az idei epizód is a csúcson kezdett, és ott is maradt.

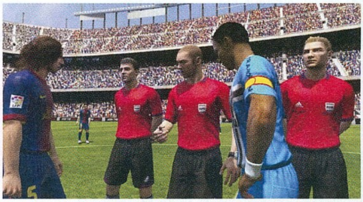
FUTOTTAK MÉG

NBA 2K12

FOOTBALL MANAGER 2013

PES 2013

Habár a Pro Evolution Soccer sorozat kezd rátérni a helyes útra, megpróbálva visszaszerezni megtépázott hírnevének darabjait, kétség sem férhetett hozzá, hogy a sportjátékok kategóriáját idén is a FIFA aktuális része fogja uralni. Ennél kézenfekvőbb győztes semelyik másik szekcióban sem akadt, különösen azért, mert az EA Sports egyre jobban kezd eltávolodni a PC-től a többi sportág esetében – az Amerikát minden évben lázban tartó Madden idén sem jelent meg ezen a platformon. Sebaj, itt van nekünk a hagyományos bőrfoci, új, innovatív, egeres irányítással, csodás hangulattal és annyi online játéklehetőséggel, amivel talán jövő ilyenkorra sem végzünk. Persze a közel tökéletességnek is megvan az ára: jövőre tényleg nehéz lesz újat mutatnia a FIFA-nak!



MAX PAYNE 3

LEGJOBB 2012 – TPS

FEJLESZTŐ: ROCKSTAR | **KIADÓ:** ROCKSTAR

Hiába jelent garanciát a minőségre a Rockstar neve, az éles irányváltás a történet terén azért aggodalomra adott okot a sorozat jövőjét illetően. Mint kiderült, minden félelem alaptalan volt!

Max Payne visszatért, és talán az első rész óta nem tündökölt annyira, mint itt. Pedig minden ellene szólt: a családi drámák gyakorlatilag végtelen mennyisége, a kifogyhatatlannak látszó viszkis pohár, a sötét, piszkos sikátorok labirintusában töltött éjszakák, illetve a mélyrepülésnek új tempót és persze új helyszínt adó Brazília. A Rockstar nemhogy sikerrel folytatta a sorozatot, de már-már az alapjaitól gondolta újra. A keményvonalas rajongóknak talán nehezen megy le a torkán, hogy a bullet time használata most már erősen a háttérbe szorult, a fegyverek pedig nem szórás nélküli vízipisztolyként működnek, mindenki más viszont ámuldozhatott a stílus képviselőitől eltérően rendkívül hosszú és elképesztően jól kidolgozott történeten, az ezernyi, sosem látott színvilágú és hangulatú helyszínen, illetve azon a leépülésen, amin Max ismét kénytelen volt keresztülmenni. Hiába, ha az interakció és a filmszerűség párosításáról van szó, a Rockstarnak egyszerűen nincs párja.

FUTOTTAK MÉG

SPEC OPS: THE LINE

HITMAN: ABSOLUTION

GHOST RECON: FS

XCOM: EU

LEGJOBB 2012 STRATÉGIA

FEJLESZTŐ: FIRAXIS | **KIADÓ:** 2K GAMES

A stílust, amit az Electronic Arts nem mert bevállalni, azt a 2K Games nemhogy támogatta, de egyenesen isteni státuszba emelte.

Sid Meier jelenléte ellenére a Firaxisnál dolgozni hosszútávon nem biztos, hogy a létező legizgalmasabb dolog, elvégre a stúdió szinte csak egyetlen sorozatot (a Civilizationt) ápol, így mind nekik, mind a játékosoknak komoly felüdülést okozott, hogy végre valami újba vágtak. Még úgy is, hogy azért ez nem egy sosem látott dolog, hanem egy kultikus sorozat feldolgozása, modernizálása. Ennél veszélyesebb vállalkozás kevesebb van, főleg azért, mert az eredeti program rajongótábora már erősen a felnőtt korba lépett, és nem is biztos, hogy egy játék kedvéért még leülnek a gép elé. A Firaxis mégis remekül vette az akadályt, sőt, talán az elmúlt évek egyik leghangulatosabb, legkidolgozottabb stratégiai játékát tették le az asztalra, olyat, ami kellőképpen nehéz, pont megfelelően összetett, de nem annyira rémisztő, hogy az újoncokat eltántorítsa magától. Ez persze nem vigasztalja például Christ, aki tizensok játékóra beáldozása után kellett, hogy rájöjjön, bizony elherdálta a pénzét, és az idegenek ezért egészen a kezdőképernyőig verték vissza. ■

FUTOTTAK MÉG

KING ARTHUR II

SHOGUN 2: SAMURAI

ENDLESS SPACE

CHRIS KEDVENCE

Kövezzetek meg, de idén kedvenc játékomnak a Diablo III-at neveztem meg. Tudom-tudom, sokan csalódtak benne, az interneten hatalmas divat lett a játék savazása, de mivel én ezzel a játszottam a legtöbbet, ehhez kapcsolódnak a legkellemesebb emlékeim, számomra ő volt a befutó. Ennek egyik oka valószínűleg az, hogy barátokkal együtt játszottam, aminek köszönhetően a hangulat 2000%-ot javult. A másik, hogy a Blizzard rájött, hogy milyen módszerekkel lehet visszacsábítani a csalódott játékosokat, rengeteg javítással pofozva megfelelő, végleges formába ezt a kisebb csodát!

WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA

LEGJOBB 2012 MMO

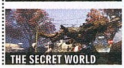
FEJLESZTŐ: BLIZZARD | **KIADÓ:** ACTIVISION/BLIZZARD

A gyerekes, ötlettelen és sivár pénzlehúzás vádja alól csak kisebb csodával lehet kibújni, de a Blizzard pontosan ilyen isteni beavatkozásokkal jutott a csúcsra.

Egészen elképesztő, hogy a Pandaria nemhogy nem lett borzalmas, de talán a legjobb dolog, ami a World of Warcrafttel valaha történt. Oké, ez a pandás dolog tud azért vicces lenni egy olyan világban, amely alapvetően egy klasszikus fantasy történetet mesélt el, minimális blődséggel, és persze lehet azzal példálózni, hogy már a Warcraft III-ban is voltak pandák, de azért valljuk be, elég nehéz volt ezt az egészet komolyan venni. Aztán a Pandaria jött, látott és győzött, olyannyira, hogy még a laptulajunkat is visszaláncolta a gép elé. Azóta csak bambuszt rágcsál, és az ajtót is kungfu rúgással nyitja. ■

FUTOTTAK MÉG

GUILD WARS 2


THE SECRET WORLD

BORDERLANDS 2

LEGJOBB 2012 AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK

FEJLESZTŐ: GEARBOX | **KIADÓ:** 2K GAMES

Sok szempontból csalódást okozott, mégsem volt kérdéses, hogy kategóriájában idén a Borderlands sokak által várt folytatása győzedelmeskedik.

FUTOTTAK MÉG

DIABLO III

TORCHLIGHT II

WAKFU

Az elmúlt évek egyik legnépszerűbb játékához folytatást készíteni szinte lehetetlen feladatnak látszik, elvégre a formulán változtatni nehezen lehet, a finomhangolás pedig kevésnek tűnhet. Talán bele is esett ebbe a hibába a Borderlands második része, egy kissé monotonabb, kevésbé eredeti élményt kínálva, mint az elődje, minden más szempontból viszont pazar lett. Elképesztő, példátlan fejlődési rendszere, MMO-szerű felépítése miatt már nem egyszeri menet, hanem valóságos hobbi, egy olyan gigantikus eposz, amit újra és újra át kell élni, és amely egy másodpercre sem hagyja lankadni a figyelmet. A monumentális ellenfelek, a folyamatosan adagolt loot, az öt karakterosztály és a majdnem egyévnyi DLC miatt egészen biztos, hogy ez nem csak 2012, de 2013 egyik legemlékezetesebb játéka is lesz, különösen a humora miatt, amiről pár oldallal arrébb még külön fogunk ódákat zengeni.

GRAFIKA

Egy külföldi magazin a közelmúltban egy hatalmas cikket szentelt annak, hogy a Rockstar eddigi legjobb befektetése a karakteranimációkra szakosodott programcsomag megvásárlása volt, és a GTA IV, a Red Dead Redemption és különösen a Max Payne 3 után mi sem győzünk helyeselni. Egyszerűen döbbenetes, hogy Max visszatérése mennyire látványosra sikeredett, ezúttal pedig még a gépigénnyel sem volt probléma, egy tényleg minőségi, a konzolos kiadáshoz képest minden szempontból kidolgozottabb változatot szabadítva az egérharcosokra. Nem is csoda, hogy csak 4 DVD-re sikerült rápréselni, közel egy órás telepítést varrva az akcióhősök nyakába.

WTF?!

Elég hosszú listát lehetne írni azon gyógyszerekről, melyek bevétele vagy épp megvonása a Trains vs. Zombies 2 ötletéhez vezetne. Az egy dolog, hogy a zombikkal bármit el lehet adni, de könyörgöm, zombik a vonatok ellen?! Oké, szerencsére nem kergetnek a zombik, hanem a városban, az állomásokon rekedt túlélőket kell kimenekíteni, de ez akkor is egy olyan játék, amire egyszerűen nincs ésszerű magyarázat. Ahogy a kategória második helyezettjére, a Pizza vs Skeletonsra sem, ahol egy hatalmas, szép kerek pizza méri össze az erejét a csontvázakkal.

TÖRTÉNET

Már a botrányosan rossz, komoly rémálmokat okozó Jurassic Park előtt is komoly kérdőjel volt a Walking Dead mellett, mert ez olyan témának tűnt, amit egyszerűen nem lehet jól megjátékosítani. A Föld mégis forog, a Telltale pedig mégis megcsinálta a lehetetlent. Tényleges játékmenetet ugyan csak nyomokban tartalmaz, de a Walking Dead még így is az idei kalandjáték kínálat egyik csúcsa, amely egy tényleg szívszorító, érzelmekben dúskáló történetet mesél el, anélkül, hogy az hiteltelen, vagy nevetséges lenne. Clementine mindenképp a legszerethetőbb és a legkidolgozottabb gyerek, aki videojátékban valaha szerepelt, és reméljük, meg fogja érni a történet végét...

LEGJOBB 2012 AKCIÓ-KALAND

ASSASSIN'S CREED III

FEJLESZTŐ: UBISOFT MONTREAL | **KIADÓ:** UBISOFT

A tavalyi Revelations végérvényesen búcsút vett Eziótól és a reneszánsz kortól, hogy aztán a 3. rész az Új világban, forradalmi hangulatban folytassa az AC-sagát.

Ép ésszel szinte felfoghatatlan az egyes Assassin's Creed epizódok monumentalitása, függetlenül attól, hogy a bejárható területet, a történet és a játék hosszát, a küldetések mennyiségét, vagy a stáb méretét nézzük. A második rész óta egészen biztosra vehető, hogy a Ubisoftnál nem egyszerűen játékot készítenek, hanem valósággal világokat teremtenek, olyan korokat alkotva meg aprólékos részletességgel, amiket a töri órákon átaludtunk, és soha az életben nem gondoltuk volna, hogy annyira izgalmas lesz felfedezni őket, mint az eddigi Assassin részekben. Évekig találgattuk, hol fog kikötni a számozott harmadik rész, de talán a legvadabb álmainkban sem gondoltuk volna, hogy ezúttal egy igazi játszóteret kapunk. Minőségben, kidolgozottságban talán nem ér fel a stílus királyához, a Red Dead Redemptionhöz, mégis napokra, vagy akár hetekre is el lehet veszni a vadonban, őzekre, szarvasokra, vagy nyúzás közben már nem egészen cuki hódokra vadászva, alkalmanként beugorva a városba is – pont úgy, ahogy egy átlagos vidéki élete zajlott a XVIII. században. Persze amikor épp nem egy kontinens készült háborúra. ■

FUTOTTAK MÉG

SLEEPING DOGS

DARKSIDERS II

ALAN WAKE

F1 2012

LEGJOBB 2012 VERSENY

FEJLESZTŐ: CODEMASTERS | **KIADÓ:** CODEMASTERS

Csak három rész kellett a Codemastersnek, hogy elérje a csúcsot. Idén végre sikerült!

FUTOTTAK MÉG

NFS: MOST WANTED

RIDGE RACER UNBOUNDED

DIRT SHOWDOWN

Sajnos a licenc miatt még csak nyomokban sem olyan izgalmas a Formula 1 szimulátorok piacán a verseny, mint az életben, hiszen hivatalos feldolgozásból csak ritkán van több, így nem tűnhet egészen fairnek a F1 2012-t kikiáltani az év legjobb versenyzős játékának. Azonban a DiRT Showdown elmaradt a várakozásoktól, a Ridge Racer: Unbounded az első pár óra után elveszítette a lendületet, a mostani számban tesztelt Need for Speed: Most Wanted pedig sok tárgyban a vártnál gyengébb jegyet szerzett. Így már kizárásos alapon is csak a F1 maradt (pedig ha konzolos játék is lenne a listában, a Forza Horizon erőlködés nélkül tarolt volna), de önmagában is megállja a helyét, mert tényleg jobb az elmúlt évek próbálkozásainál. A tavalyi kiadáshoz képest nem lett annyival szebb, mint szerettük volna, de sokkal jobb érzés róni benne a köröket, végigküzdve az összes futamot a bajnoki címért. ■

CHOCHO KEDVENCE

Bár választásom kissé meglepő, hisz akik ismernek, tudják, hogy nagyon ki voltam akadva a játék utolsó tíz perce láttán, de minden negatív tulajdonsága ellenére is ki kell mondanom, hogy számomra 2012-ben a Mass Effect 3 nyújtotta a legnagyobb élményt. Nem adtam neki 90% feletti értékelést, mert messze nem volt tökéletes, de mégis végigjátszottam újra, sőt, tervezek egy trilógia-darát is, valamikor tavasszal. A hangulat, a történet, a grafika, a játékmenet és a lenyűgöző zene harmadjára is rabul ejtett, a DLC-knek hála pedig még mindig van értelme a merevlemezen tartani. Felejthetetlen játék. ■

ZENE

Nagyot vitáztunk azon, hogy a Botanicula pöttöm hőseinek elképesztően különleges zajzuhataga, a Dear Esther könnyfakasztóan gyönyörű hegedűdalai, vagy a World of Warcraft: Mists of Pandaria fülsiketítő ricsaja kapja-e a legjobb zenéért járó trófeát, de hiába volt szoros a verseny, végül az utóbbi győzött, ha nem is kiütéssel, de legalább pontozással. Azt már megszokhattuk, hogy a Blizzard mindig a minőséget és nem a mennyiséget, vagy a gyorsaságot helyezi előtérbe, ha munkáról van szó, de a Pandaria a sikerének egy jelentős részét nem a tartalmának, hanem a háttérzajainak köszönheti. Ennyire olcsón talán még sosem lehetett jegyet váltani Ázsiába!

ASSZASZIN

Idén nem csupán az AC3 stábját erősítő Connor, de a 47-es ügynök is ringbe szállt a legjobb bérgyilkos/orgyilkos kategóriában. Előbbi tomahawkkal, indián fortélyokkal és lassú, de legalább hatásos kispisztollyal, utóbbi pedig a szakma teljes eszköztárával a kezében tette el láb alól célpontjait. Mégis van ennek a történetnek egy ismeretlen hőse, aki mindannyiukat lepipálja, aki akkor is ott van, mikor nem is gondolnál rá, de akár egy sípszóra is azonnal ott terem... a ló, az Assassin's Creed III-ból. Bizony ez az állat még Altairt, Eziót, Connort és Desmondot is lekörözi, ha lopakodásról van szó. Nem hiszed? Akkor csak fütyülj egyet!

DLC

A kiadása óta rengeteg jogos és jogtalan kritika érte a Battlefield 3-at, azt azonban még a legelvakultabb, legelfogultabb rajongók is nehezen hitték volna, hogy a Call of Duty tempójának leklónozása jól sülhet el egy olyan játékban, amit a járműves harc köré építettek fel. Már csak ezért is parádés, amit a Close Quarters elért, mert teljesen új oldaláról közelített a Battlefield sorozat lőfegyveres harcaihoz, szűk, gyalogos terepekre kárhoztatva a lövöldözést. Természetesen a DICE ezúttal is megmutatta, hogy értenek ők a dolgukhoz, és ha kell, ütvefúróval esnek neki a Battlefield padkájának, hogy az alapoktól értelmezzék újra az elmúlt tíz év munkáját.

MASS EFFECT 3

LEGJOBB 2012 SZEREPJÁTÉK

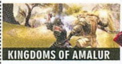
FEJLESZTŐ: BIOWARE | **KIADÓ:** ELECTRONIC ARTS

Botrány hátán érkezett, de végül csak elérte az év végét és a stílus csúcsát: nála jobb szerepjáték egyszerűen nem akadt idén!

Oldalakat lehetne megtölteni azokkal a logikátlanságokkal, értelmetlen jelenetekkel, felületesen bemutatott dolgokkal, amikkel a Mass Effect 3 szolgált az utolsó húsz percben, de a szájtépés mostanra talán már felesleges. Aki végigjátszotta, úgyis látta, aki pedig nem, az megnézhette a Youtube-on. Hiábavaló hát vitázni azon, jó lett-e a sorozat lezárása, ha az előtte lévő harminc-negyven óra annyira pazar és felejthetetlen volt. Ki tudná kitörölni az emlékeiből a veterán karakterek visszatérését és szívfacsaró távozását, a tetőfokára érő háborút, az ellenállás megszervezésének kínkeservesen nehéz, de felejthetetlenül izgalmas élményét? Na ugye: ezek után talán már nem is akkora érvágás, hogy sikerült a lehető legótvarabbul lezárni a trilógiát. Ahhoz túl jó volt Shepard kapitány kalandja, túlságosan is tökéletes az a Mass Effect univerzum, amit kidolgozottságában, egyediségben maximum csak a Star Warsszal és a Star Trekkel lehet egy lapon említeni. Reméljük, hogy a még bőven fejlesztés alatt álló DLC-k, illetve a már hivatalosan is készülő negyedik rész fel tud nőni a három epizód nagyságához, a keserű szájíz pedig csak olyan emlék marad, amit egy legyintéssel hajlandók vagyunk elfelejteni, és inkább a galaxis megmentésére, a barátokra, a harcokra emlékezünk, nem arra, hogy mit zagyvált össze valami hülyegyerek.

FUTOTTAK MÉG

DARK SOULS


KINGDOMS OF AMALUR

RISEN 2

KOOPERATIV MULTI

Habár az emberek még mindig képesek vérre menő szócsatákat folytatni a Diablo III minőségéről, de a teljesen eltérő vélemények ellenére a tény ettől még tény marad: a harmadik rész a 2012-es játékkínálat egyik meghatározó, megkerülhetetlen része. Az erősen lebutított karakterfejlesztés keltette negatív érzéseket valóságos orkánként tudta elsöpörni a mellé állított aukciós ház, illetve a felfoghatatlanul nagy mennyiségű loot, aminek köszönhetően Chris és társai mind a mai napig a munkaidejük egy jelentős részét feccölik grindelésbe és a tárgyszerzésbe, az egyik héten még egy varázsbotot vagy kardot hajkurászva, a másikon pedig már valami ördögi masina darabjait keresgélve.

ANYA, NÉZD!

Volt kísértés, hogy ebbe a dobozba (érthető okokból) mindenképp a Pandaria kerüljön, de mivel se anya, se Lych-king nem volt a közelben, ezért inkább a legviccesebb játéknak osztottuk ki ezt a különdíjat. Ebben a mezőnyben nemhogy párja, de kihívója sem akadt a Borderlands 2-nek. Csak remélni tudjuk, hogy a párbeszédeket, különösen Claptrap és Handsome Jack szövegeit író stáb busás bónuszt kapott a játék kiadását követően, mert hangosan, pláne méterenként semmi máson nem lehet úgy felnevetni, mint a Vault Hunterek viszontagságain. Karácsonyra egész biztos, hogy mi is gyémántlovat fogunk kérni!

LETÖLTHETŐ

Ősi magyar szokás hazai játékokat kizárólag azért felpontozni, mert itthon készültek, de a Sine Mora esetében erre az égvilágon semmi szükség nem volt. Megáll ő a saját lábán, büszkén hirdetve nemcsak a mögötte álló stáb nagyságát, de azt is, hogy a shoot'em up stílusban még évtizedek múltán is lehet újat mutatni, akár innen, a Kárpát-medencéből is. Elképesztő, meseszép látványa, az újoncoknak is könnyen emészthető nehézségi szintje, illetve a stílus többi tagjához képest meglepően igényes története okán is büszkén fogunk emlékezni a Sine Morára, a játékra, amely minden idők talán legerősebb mezőnyét nyomta le a letölthető játékok kategóriájában.

LEGJOBB 2012

FREE TO PLAY

HAWKEN

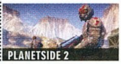
FEJLESZTŐ: ADHESIVE GAMES | **KIADÓ:** METEOR ENTERTAINMENT

A második világháborúhoz egy hatalmas hadsereg kellett, a Hawken mecha-forradalmához viszont alig húsz ember, és egy nagy adagnyi tehetség.

FUTOTTAK MÉG

BLACKLIGHT RETRIBUTION

TRIBES ASCEND



PLANETSIDE 2

Ugyan a lap megjelenésekor még hat nap lesz hátra a Hawken élesítéséig, de a különböző béta verziókkal eltöltött ezernyi játékóra alapján gondolkodás nélkül jelenthető ki, hogy a free-to-play forradalom hullámait ebben az évben az alig másfél tucatnyi emberből álló Adhesive Games lovagolta meg a legjobban. Nem lehet napirendre térni afelett, hogy mennyire gyönyörű lett a mechák háborúja: a lenti három kép maximum csak foghíjas ábrázolása annak a pompázatos csatatérnek, ami minden egyes pályán megelevenedik. Sajnos meglehetősen kevés mechás játék születik manapság, a Hawken pedig inkább aréna shooter, sem mint klasszikus, döcögős „lépegető-harc", mégis tökéletesen visszaadja azt a nem létező érzést, amit egy-egy ilyen kolosszus irányítása jelenthet. A rendkívül mély és gazdag fejlődés révén egészen biztos, hogy hosszú hónapok munkája alatt lehet csak egy igazán tökéletes, minden helyzetben használható gépet összeraknni, de MMO lévén ez pont, hogy a Hawken egyik legnagyobb erőssége. Csatára fel, pilóták!

HOTLINE MIAMI

LEGJOBB 2012 INDIE

FEJLESZTŐ: DENNATON | **KIADÓ:** DEVOLVER

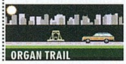
Állatfejes őrült leöli az amerikai alvilág drogbáróit, miközben jó zene szól.

Egy látszólag bekattant főhős. Egy minden küldetés előtt csörgő telefon egy titokzatos hívóval. Egy autónyi állatmaszk. Kéttucatnyi fegyver, háromtucatnyi ellenfél, egy cél – mindenkit megölni. Mindezt LSD vízióként tálalva, lila-piros-rózsaszín színvilággal, vibráló képpel. A Hotline Miami nemcsak az év legfurább, de egyben legjobb indie játéka is. Hangulatában a Vice Cityt idézi, játékmenetében az első Postalt, minden más viszont a sajátja – a látvány, a tálalás, az a zene, amelynél tökéletesebb soundtrack kevés született, és ami nélkül talán fele annyira se lenne jó ez a látszólag agyatlan mészárlás. Szerencsére minden a helyén van, a kezdetektől a meglepően hosszú végig, az utat vérrel, verítékkel, és rendkívül erőszakosan kivégzett hullákkal kövezve ki, pont úgy, ahogy egy őrült, bekattant, irracionális mészároshoz illik. Legalább az áldozatok nem civilek: ha valami, hát az egészen biztos, hogy itt mindenki egytől egyig megérdemli a halált.

FUTOTTAK MÉG

BLACK MESA

LEGEND OF GRIMROCK


ORGAN TRAIL

MIGUEL KEDVENCE

Az egyetlen játék, ami idén igazán, veszteségmentesen szórakoztató tudott lenni, az az XCOM: Enemy Unknown. Alapvetően is az egyik kedvenc játékstílusom ez a stratégiai-akció hibrid, a körökre osztott harc (főleg úgy, ahogy azt a Firaxis alkalmazta) pedig önmagában volt olyan jó hogy éjszakákat szórakoztam volna el vele. Persze nem vagyok teljesen objektív, hiszen a tizenpár évvel ezelőtti alapjátékot, illetve a folytatást, a Terror from the Deepet is imádtam, a Firaxist pedig a Civilization utolsó két része miatt eleve kineveztem magamban minden idők legmegbízhatóbb fejlesztőcsapatának.

BOTANICULA

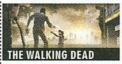
LEGJOBB 2012 KALANDJÁTÉK

FEJLESZTŐ: AMANITA DESIGN | **KIADÓ:** AMANITA DESIGN

Ki gondolta volna 20 éve, hogy Európa lesz a kalandjáték stílus megmentője: hát még azt, hogy a keletebbik fele zseniálisabbnál zseniálisabb dolgokat tesz le az asztalra?

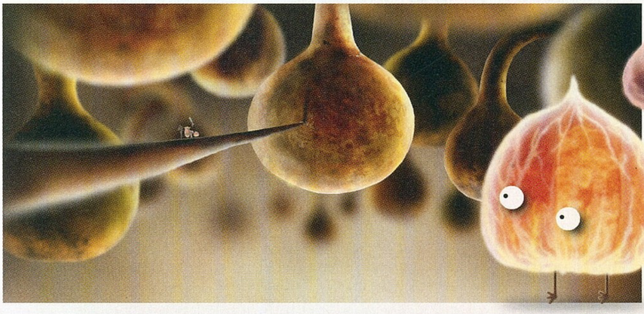
FUTOTTAK MÉG

DEAR ESTHER


THE WALKING DEAD

RESONANCE

Már a Machinarium kiadásakor is mindenki láthatta, hogy az Amanita Design a legkisebb mértékben sem a hagyományos játékok készítését tűzte ki célul, de a Botanicula kellett ahhoz, hogy bebizonyosodjon, nem egyszeri csodáról van szó. A Botanicula szinte semmihez sem hasonlítható, legalábbis azoknak, akiknek a gyerekkora nem csehszlovák rajzfilmekkel telt. Főhősei se nem emberek, se nem állatok, hanem növénykék, akik egy parazita által megfertőzött fa megmentésére sietnek, útközben gyerekfilmeket idéző életformákkal találkozva, kisebb-nagyobb feladványokat oldva meg. Mindezt bárminemű párbeszéd, szövevényes tárgylista, bonyolult és illogikus akadályok nélkül, a kalandjáték stílus legletisztultabb formáját követve. Ez pedig rettenetesen jól működik, hiszen egyetlen egérgomb vezérli, így akár apu-anyu-hugi-nagymama is leültethető a gép elé, hogy ők is kivehessék a maguk részét minden idők egyik legzöldebb játékából, amit egyszerűen nem lehet nem szeretni. Az pedig már külön öröm, hogy ez volt az a kategória, ahol a jelöltek száma és minősége is az eget verdeste: a stílus köszöni szépen, él, és valósággal kicsattan az egészségtől!



NATURAL SELECTION 2

FEJLESZTŐ: UNKNOWN WORLDS | **KIADÓ:** UNKNOWN WORLDS

Ha nem saját világban játszódna, hanem megkapná maga alá az Aliens sorozatot, talán ez lenne minden idők egyik legjobb játéka.

FUTOTTAK MÉG

AWESOMENAUTS

CS: GLOBAL OFFENSIVE

COD BLACK OPS II

Így „csak" be kell érnie a „2012 legjobb multiplayer játéka" címmel, és azzal a státusszal, amely egyenértékű a „kitörölhetetlen, megkerülhetetlen, felejthetetlen" remekművel. A Natural Selection soha nem rendelkezett akkora rajongótáborral, mint a többi évfolyamtársa, a szintén Half-Life modként indult Team Fortress vagy a Counter-Strike, ezt viszont hihetetlenül egyedi, ténylegesen úttörő ötletekkel, és egy rendkívül aktív, érett közönséggel kompenzálta. A számítás bejött, az NS2-t gyakorlatilag egy 6 fős keménymag, leginkább modderekből összeverbuvált csapat hozta létre, minőségben, tartalomban, színvonalban nemcsak felvéve, de le is pipálva a több száz főt foglalkoztató stúdiók nagy részét. Elsajátítani nem éppen egyetlen délutános elfoglaltság, töviről-hegyire kiismerni pedig akár évekig is eltarthat, de minden kínkeserves pillanatot, nehéz csatát, elvesztett meccset megér. Mert ez tényleg az a játék, amiért felhőtlenül lehet rajongani, és amit tényleg csak csapatban lehet igazán élvezni – mert még az alieneknek is van családja. ■

SYNDICATE

FEJLESZTŐ: STARBREEZE | **KIADÓ:** EA

Akár kiváló is lehetett volna az új stílusába áttolt klasszikus... de nem az lett. Nagyon nem.

Vannak azok a stúdiók, akik hosszú éveken át ülhetnek valamin anélkül, hogy a bezárástól, leépítéstől kéne tartaniuk. Valami megmagyarázhatatlan okból a Riddickkel, majd a Darkness első részével is bizonyító Starbreeze is ilyen. Sajnos a titoktartásban nem annyira profik, mint a komor játékok gyártásában, így már vagy négy éve tudtuk, hogy náluk épül a Syndicate reboot, de valahogy csak nem akart elkészülni, így a bemutatására az utolsó pillanatban került sor, hogy aztán szinte teljes csendben kerüljön a boltokba. Februárban megtudtuk, miért: az északi csapat egyszerűen nem tudott a modern kor követelményeihez igazodó FPS-t csinálni. A történet nevetségesen rosszra sikeredett, használható képességből volt vagy három, a fegyvereknek nem volt ereje, az ellenségeknek intelligenciája, a kampány pedig tartott vagy három órán át. Ha ez még nem lett volna elég, akkor ott volt az a nem teljesen elhanyagolható tény, hogy az eredeti Syndicate-hez az égvilágon semmi nem kötötte a játékot, így egyszerűen nincs logikus magyarázat rá, hogy ezért miért is kellett felbolygatni a sorozatot. Jól megvolt az idei, maximálisan középszerű, teljesen felejthető, és minden szempontból felesleges rész nélkül is. ■

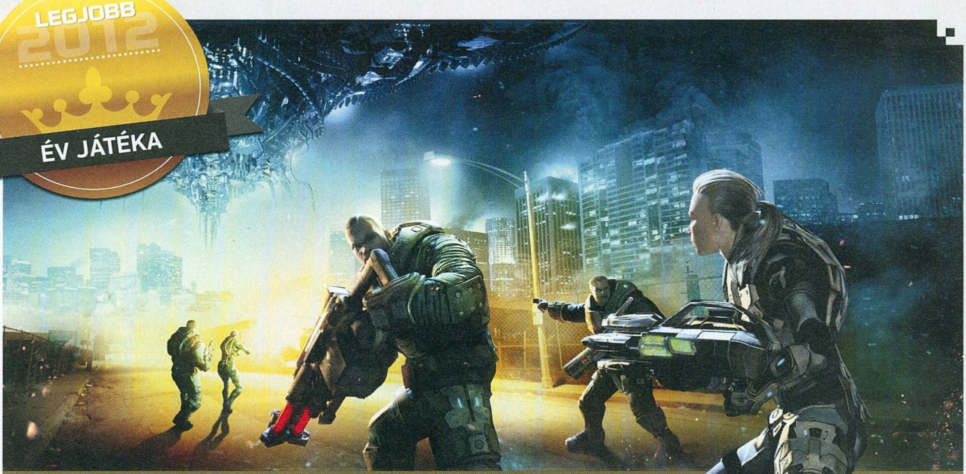
BLACK MESA

FEJLESZTŐ: BLACK MESA MODIFICATION TEAM

Az ördög se gondolta volna, hogy a Half-Life 3 előtt mind a DNF, mind a Black Mesa kijön...

Az újrahasznosítható viccek kategóriája az elmúlt két évben fájdalmasan lecsökkent. Már nem nevethetünk azon, hogy még mindig nem jelent meg a Duke Nukem Forever, hogy nem készült el a Carrier Command, vagy hogy újabb képek jöttek ki a Black Mesából, a modból teljes játékká duzzasztott rajongói kezdeményezésből, amit élő ember mozgásban sosem látott. Arra aztán végképp senki se számíthatott, hogy egy kora őszi nap, gyakorlatilag a semmiből érkezik a hír: napok kérdése, és a Black Mesa bizony megjelenik. Persze még ezt is bőven el lehetett volna bukni, biztos lett volna indok a csúsztatására, de nem így lett. Az pedig már egyenesen csodaszámba megy, hogy a Black Mesa minden elvárást felülmúlóan pazar lett, annyira igényes, annyira szép, annyira professzionális, hogy felfoghatatlan, miként tudta ezt egy rajongókból álló csapat tető alá hozni. Azt se lehet bánni, hogy tulajdonképpen csak a játék háromnegyede készült el, a sokak számára nem túl kellemes emlékként élő Xen-világ még mindig fejlesztés alatt áll, de szinte garantált, hogy az is jobb lesz, mint az eredeti. És talán még az is előbb jelenik meg, mint az a nyomorult Half-Life 3! ■

LEGJOBB 2012 ÉV JÁTÉKA

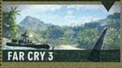


XCOM: ENEMY UNKNOWN

FEJLESZTŐ: FIRAXIS | **KIADÓ:** 2K GAMES

Nem kellett túlságosan sokat tanakodnunk azon, mit válasszunk meg az év legjobb játékának: az XCOM Enemy Unknown gyakorlatilag a teljes szerkesztőséget levette a lábáról, még azokat is, akik amúgy nem rajonganak a stratégia játékstílusért.

FUTOTTAK MÉG

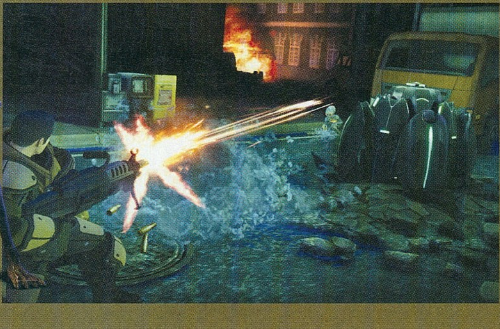


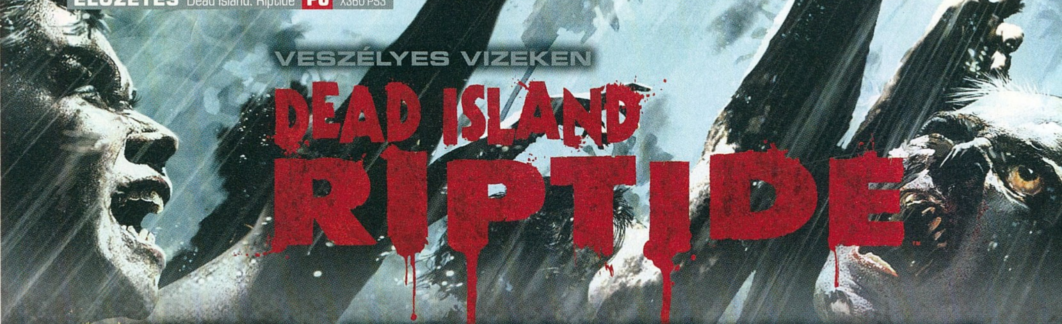
FAR CRY 3

HITMAN: ABSOLUTION

ASSASSIN'S CREED III

Páran most biztos kikerekedett szemekkel néztek, hogyan is választhattuk az év játékának a Firaxis féle XCOM-ot, miközben olyan címek fordultak meg a kezeink közt, mint Assassin's Creed és a Far Cry 3. része, a Hitman: Absolution, vagy épp a Mass Effect 3. Nos, valóban különleges döntés született a szerkesztőségben arról, hogy mi legyen az év játéka, de ha kicsit mérlegre pakoljuk az idei termést, rájövünk, hogy választásunk nem is olyan abszurd, mint elsőre hangzik. Először is, sok idei kihívójával ellentétben az XCOM nem csupán egy sorozat sokadik része, egyszerű folytatás, szokásos rókabőr, hanem egy rég elfeledett, és elképesztően jól sikerült klaszszikus kiváló újraélesztése. Jól tudjuk, hogy az eredeti XCOM rengeteg játékos számára szerzett feledhetetlen élményeket, melyek ilyenkor kicsit megszépítik az emlékeket. Hosszú évek elteltével mindig egy kicsit szebbre, egy kicsit jobbra, egy utánozhatatlanabb alkotásra gondolunk, és ha egy kiadó úgy dönt, hogy újramelegíti az eredeti receptet, legtöbbször valami balul sül el – gondoljunk csak a Syndicate-re. Másodszor – és ez a legfontosabb –, nemcsak az olyan szakállas rajongók számára nyújt kellemes időtöltést, mint például Chris, aki még az eredeti résszel is játszott, hanem azoknak is, akik most ismerkednek a videojátékokkal. A készítőknek sikerült megtalálniuk azt a vékony középutat a száraz stratégiai és az izgalmas akciójátékok közt, amit csak nagyon keveseknek sikerül. A Firaxis csapatának sikerült létrehoznia egy olyan alkotást, amelynek a játékmenete azonnal magába szippant, miközben egy cseppet sem enged az összetettségből, és végig hű marad az XCOM széria alapjaihoz. Szerkesztőségünk egyöntetűen szavazta meg az XCOM-ot az év játékának. Azok, akik még nem próbálták ki, feltétlen pótolják a lemaradást, hiszen egy egészen különleges alkotásról van szó, melynek minden egyes percét élveztük!





VESZÉLYES VIZEKEN

DEAD ISLAND RIPTIDE

[ÍRTA MIGUEL] **A lengyel Techland zombis játéka nem is lehetett volna nagyobb meglepetés. Na jó, azért mégis, ha egy egészen picit kevesebb hiba van a játékban, de a lényeg, hogy senki nem várta, hogy nemcsak pénzügyi és kritikai siker lesz a dologból, hanem ráadásul sorozat is.**

Minden fejlesztőcsapat titkos vágya, hogy egy játékuk azért kaphasson folytatást, mert azt a rajongók követelik, és nem pedig mert nincs új ötletük, vagy épp, mert a kiadó azt akarja. Az addig inkább csak a – sorrendben – élvezhető, felejthető és felháborító Call of Juarezekről ismert Techland tavaly szeptemberben aztán egyszer csak előállt valamivel, ami annak ellenére fogta meg az embereket, hogy közel sem volt tökéletes. A zombi mániát meglovagló, a közelharci elemeket és a szerepjátékos megoldásokat az FPS-sel sikeresen kombináló Dead Island főszereplői bénák, játékmechanikai megoldásai helyenként csikorgók, története pedig minimum elnagyolt volt. A sok apró pozitívum miatt végül itt a Guruban is többen az év meglepetésjátékának választottuk, és már akkor sejteni lehetett, hogy a lengyel srácok nem hagyják veszni a kiváló alapanyagot, és hamar brandet faragnak a sikerből. Annyira hamar, hogy jövő április végén már jön is a folytatás, a Dead Island: Riptide.

NEM KÜLDETÉSLEMEZ, NEM DLC

Aki kihagyta volna az első részt, az egyrészt hamarosan egész olcsón pótolhatja majd a dolgot a Steam karácsonyi vásárában minden bizonnyal 10 euró környékén szerepeltetett csomag megvásárlásával, másrészt szégyellje magát. Nagyon röviden összefoglalva egy szigeten vagyunk, ki gondolná ugye. Este még buli, reggel meg másnaposság és zombi attak, valamitől megbuggyan a trópuson nyaraló jónép. Menekülünk, eleinte fogpiszkálóval törünk utat, aztán a baseballütővel, és innen elszalad a ló, a körfűrészes kalapácstól az elektromos machetéig összerakhatunk mindenfélét. Ja, és vannak lőfegyverek is, de ez fájó emlék, mert én a teszt során a négy karakterből pont a pisztolyspecialista csajt választottam, aki a játék kétharmadában pont nulla pisztolyt talált. Na, az ígéretek szerint például ilyesmiken javít majd a Techland a folytatásban.

Merthogy nem egy silány DLC miatt gyűltünk ma itt össze, hanem teljes értékű folytatásról van szó. Oké, a helyszín ugyanaz. Igen, a négy főszereplő is megmarad, és csak egy plusz fickó jön majd melléjük. Nos, a zombik sem tűnnek el, nem. De akkor mitől második rész ez? Attól, hogy bár a játék alapjai változatlanok maradnak, az új elemek mennyisége kitesz egy folytatásnyi tartalmat. A magyarázat persze nagyon egyszerű: nemcsak a világot, de magát a játékot megálmodó Techlandet is meglepte annak sikere, egyszerűen nem készültek fel arra, hogy a Dead Islandből valóságos jelenség lesz. Mint a produceri székben ülő Reichert elmondja, eleinte a csapat is azon gondolkodott, hogy új helyszínt választ, de hamar belátták, hogy túl sok időt vett volna igénybe, ha nem a már megszokott, bejáratott szigetvilágba térnénk vissza. „Feltettük magunknak a kérdést, hogy mit akarnak a rajongók. A rajongók még több Dead Islandet akarnak, és most azonnal. Így változtattunk a kérdésen: vajon tényleg szükség van-e a helyszín megváltoztatására ahhoz, hogy igazán üssön a folytatás is? A Riptide szerintem megadja majd a választ." Reichert szerint a Techland tehát egy kicsit hozzátett, egy kicsit változtatott a trópusi környezeten, majd beépítettek jó néhány új ötletet, de csupa olyat, ami az új és a megváltozott körülmények közé egyaránt illik.

Az új helyszín Palanai, az eredeti szigetvilág egy másik földdarabja. Kikötőhely a gazdagoknak, jachtokkal, pezsgővel és idegesítő mennyiségű luxussal. Persze az élet mindig egyenlít, a szigetet ugyanis nemcsak a pénzesek látogatják sűrűn, de a monszun is rendszeresen visszatér. Az ezzel járó ítéletidő egyike lesz az új viszontagságainknak, a környéket elárasztó és részben romba döntő tengervíz pedig akkor is okoz majd fejtörést, ha épp nem mi okozunk azt a zombiknak. Egészen mókás lesz majd, amikor csónakkal kell átlavíroznunk az egyik helyszínről a másikra, és közben tippelgethetünk, hogy a víz tetején lebegő hulla tényleg hulla, vagy élőhalott, és még nem vett észre minket. Az új város, Henderson is a trópusi Velence egészen speciális változata lesz. Reichert szerint csak azért, mert ragaszkodtak a

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
FPS-RPG

MEGJELENÉS
2013. 04. 26.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

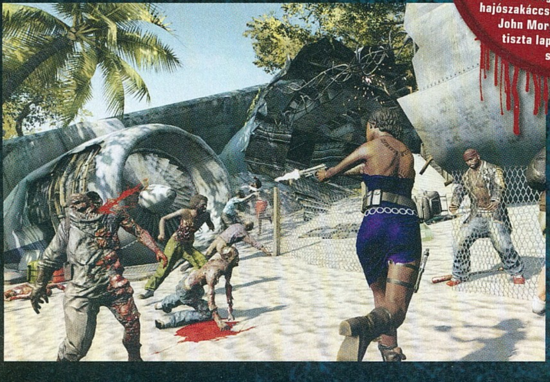
Dead Rising 2: Off the Record
2011 (CAPCOM)

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

Séta a múltba

Az első rész karakterei nem vesznek el, azokat akár beimportálhatjuk az új részbe is. Emiatt viszont az egész játékot úgy kell kialakítaniuk, hogy egy 43. szintű karakternek is legyen megfelelő kihívás, de közben azok se szenvedjenek, akik mondjuk a tengerészgyalogos-újoncból hajószakáccsá vedlett új karaktert, John Morgant választják, és tiszta lappal vágnak neki a sztorinak.

A háttérben álló Sam B választása a tyúkketrecre esett, ami szerintünk nem biztos, hogy a létező legjobb fegyver, ha élőholtakkal harcol az ember...



KARAKTEREK A MÚLTBÓL

Xian Mei

Kardok és kések. A kínai hölgy leginkább ezekkel a fegyverekkel aratott nagy sikert a zombik körében az első részben. A kerettörténet szerint édesapja a példaképe, akit a lány gyerekkorában vesztett el. A rendőrség kötelékébe álló Mei egy megbízás miatt volt a szigeten, és jól áll neki a vörös szoknya.

Logan Carter

Kiégett (amerikai) focista, aki sikerei csúcsán egyetlen rossz döntéssel megölt egy embert és megnyomorított egy másikat. Banoi szigetére évekkel később került el, hogy szabaduljon a démonaitól. Főleg a dobálózásban jó, közepes távolságból hatékony, de ha kell, oda is tud sózni keményen.

Sam B

Egyszámos rapzenész, a „Who Do You Voodoo" című siker előadója. A nagydarab afroamerikai rapper főleg tompa tárgyak hussogtatásában erős, illetve ő bírja a legjobban a zombik közvetlen sebzését is, vagyis ha az a kérdés, hogyan kell vele játszani, akkor ütőt a kézbe, és csapj a közepébe.

Purna

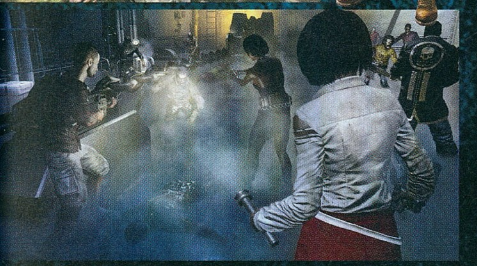
A leghülyébb nevű karakter egyben a leghasználhatatlanabb is annak ellenére, hogy a rendőrségen szerzett tapasztalata miatt elméletileg ő a tűzfegyverek szakértője. Kicsit kellemetlen volt, hogy az első rész kétharmadában egy darab pisztoly sem volt, és mikor lett, akkor sem volt hatékony.

szigeteléshez, még nem kell attól félni, hogy szinte semmi sem változik. „Az első részben az összes jó helyszín valami építmény volt, hotelek, tengerparti üdülőhelyek, satöbbi. Nos, Palanain ezzel szemben a természet az úr." A dizájnerek állítólag valami egészen különlegeset alkottak azzal, hogy a csodás vízeséseket, erdőket és egyéb látványosságokat a monszun pusztításával dobják fel, így egyszerre kapunk mindent: a szemkápráztató természetet, a rombolást, az esőt és persze a zombikat.

Olvasói körkérdés: a fenti képen egy tengeralattjáró, vagy egy mosoda látható?

CSAK MINT A MOZIBAN?

Az első rész akkor kapott nagyobb figyelmet, mikor a Techland kiadta az emlékezetes ablakon-kizuhanó-zombi-kislány filmet. Sajnos a játék közel sem lett olyan sötéten zseniális, mint az a trailer, de a második részre is jutott filmecske, ahol egy vitorlás belsejében szerelmes pillantásokat váltó pár végül a levegőbe röpíti magát, csak hogy ne jussanak a zombik kezébe. Reichert szerint most is inkább csak hangulati alapozásról van szó, mintsem arról, hogy valóban ennyire sötét fordulatot vesz a sztori.



A Dead Island: Riptide lényege ugyanis a moralizálás és a költői képek helyett továbbra is a zombi csapkodás lesz, a lehető legkülönbözőbb eszközökkel. Ez volt a siker titka az első részben is, és a Techland nem akkora marha, hogy ezen változtasson – persze ez nem jelenti, hogy a készítők ne köszörülnék le a korábban látott sorjákat. „Az első részhez hasonlóan most is lesz lehetőség az egyszemélyes játékmódra, de igyekszünk megkönnyíteni mind a kooperatív-mód indítását, mind a játékosok közti kommunikációt." Reichert szerencsére konkrét újdonságokat is kiemel a játékból. Sokat dolgoztak a barikádépítős feladatokon, amikor a játékos(ok)nak a környezetükben talált bútorokból és miegyébből kell védművet emelniük, hogy életben maradjanak a hullámokban támadó zombi hordák ellen. Persze a hűtő meg a gáztűzhely felborogatása mellett az is jó hír, hogy kapunk aknákat is, amik robbannak. Még jobb, hogy lesz géppuska, cserébe viszont egy-egy zombi is megtanul majd gránátot dobni.

A Dead Island első részének legkomolyabb feszültségteremtő eszköze a használt tárgyak gyors kopása, illetve a lőszer helyes adagolása volt, és a fejlesztők ezúttal sem tesznek majd elénk végtelen mennyiségű töltényt, és a vízcsövek még a luxusszigeten sincsenek gyémántból. Ez jó döntés, korábban nagyon szórakoztató volt fejvesztve rohangálni csak azért, mert már az összes, a közelünkben talált fegyver kicsorbult, viszont a folytatás vizes-csónakos szála miatt nyilván rengeteg evező lesz majd, amit ilyen esetekben felkaphatunk.

SZIGETI VESZEDELEM

Egyelőre tehát nem tudni biztosan, hogy a sok jószándékból vajon kisül-e egy olyan lelkes folytatás, mint amekkora meglepetés az első rész volt. Az biztos, hogy a fő elemek, vagyis a zombi gyilkolás, a fejleszthető-eszkábálható fegyverek, és persze a jól eltalált környezet megmarad, de nagyon remélem, hogy a Techland nem arra játszik, hogy a felületes, rossz megoldásokat megint sikerül elrejteni a jobban sikerült részek mögé. A koop-mód megerősítése és a barikádépítős ötlet jól hangzik, de a karakterek közti egyensúly megteremtése, illetve az arzenál kipofozása is rajta kell, hogy legyen a listán, és az első hírek alapján erre minden esély meg is van. Csak a nagy sietségből és akarásból nehogy az legyen, mint a Call of Juareznél, légyszi.

ERŐDÉPÍTŐ KISIPAROSOK

FORTNITE

[ÍRTA MIDNITE] **Jövőre születik meg a Left 4 Dead, a Minecraft és a Team Fortress 2 szerelemgyermeke, az évekig hét lakat alatt nevelgetett Fortnite. Kevés dolog biztos róla, de az tuti, hogy a játék az Unreal Engine 4 debütáló mutatványa és a PC gamerek szeme fénye lesz.**

Társakat keresünk apokalipszis utáni világ újraépítéséhez. Követelmények: barkácsszenvedély, zombihentelésben való jártasság, kreativitás és saját PC. Kizáró okok: csapatmunkára való képtelenség, internet hiánya. Jelentkezéseket „Fortnite" jeligére küldjétek ismerőseiteknek, kb. 2013 közepén.

LESZÁLL AZ ÉJ...

A mindannyiunk életéből súlyos órákat elraboló God of War és Infinity Blade készítője, az Epic legújabb projektje rendhagyó koncepcióra, a különböző játékos személyiségek összefogásának kényszerére épül. Nem csupán az a posztapokaliptikus világ rombolható és építhető teljesen szabadon, ahová a Fortnite helyezi a játékosokat, de azt sem szabja meg túlzottan, hogy egyáltalán mit és hogyan csinálj – viszont, ha lemegy a nap, az elhagyott városban szunnyadó zombiszerű szörnyek felébrednek és portyára indulnak. Vagyis bármilyen játékstílust is választasz, jobb lesz, ha az éj már felfegyverkezve, saját építésű bunkeretekben ér...

A napszakok ciklusa folyamatosan (a fejlesztés jelen fázisában kb. 12 percenként) ismétlődik, és amit nappal felépítesz, azt a sötétségben meg kell védened. Mivel kifejezetten kooperatív módra kihegyezett címről beszélünk, választhatsz, hogy csapatodban a Minecraft-szerű építészeti feladatokat vállalod, biztonságban ücsörögve a felszerelést pimpeled, direkt a veszélyes éjszakai hentelésre gyúrsz, netán felfedezőként diribdarabbá robbantod egykori városod épületeit a loot reményében.

MAJD ALSZOL, HA MEGHALTÁL

Az első Unreal Engine 4 köré épült játék színes, részletgazdag miliőjében minden tárgy (a bokroktól a téglákon át az utcatábláig) felszedhető és hasznosítható, vagyis kizárólag a mérnöki képességeiden és a fantáziádon áll, hogy a bunkered mennyire lesz tartós a szörnyek ellen. Tákolhatsz sima falakat, majd tervezhetsz rájuk mesterlövész fészkeket, fejleszthetsz elektromos kerítést, de ha purista vagy, még ablakot sem muszáj szerkesztened az erődre. A rémhordák változatos képességű tagjai korántsem elveszett játékmacik, átrágják magukat a falakon, kiássák a csapdákat, felkutatnak és megesznek mindenkit, szóval alvás helyett éjről-éjre csiszolni, alakítani kell majd csapatoddal közös rejtekhelyedet. Sőt, egyes hírmorzsák szerint a védekező arzenálhoz egyéni fegyvereket is craftolhatsz, amolyan Minecraft módra.

ADATOK

KIADÓ **Epic Games**

FEJLESZTŐ **Epic Games**

MŰFAJ **akció-kaland**

MEGJELENÉS **2013**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **50%**

STÍLUSMINTA

Survival Crisis Z
2004 (SKA STUDIOS)

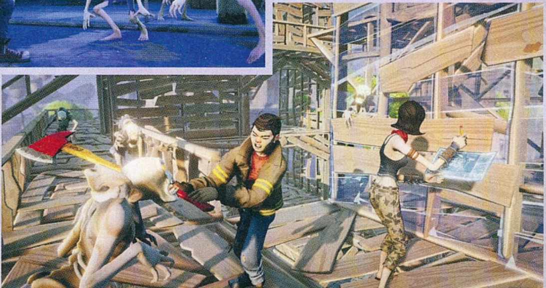
Minecraft
2011 (MOJANG)

SZERELEMBEN ÉS TÚLÉLÉSBEN MINDENT SZABAD

Messze a megjelenés, az infók LEGO-kockánként, egyesével pattannak össze, s meglehet, hogy szét kell szednünk őket, mielőtt a végső kép összeáll. Mindenesetre különös, hogy a rajzfilm hangulatú, színpompás dizájn ellenére sem érződik sok humor a játékban, sőt, a program kifejezetten ijesztő hangulattal operál.

Annyi biztos, hogy PC-exkluzív marad a Fortnite, hisz a mostani konzolok beleroppannak az új engine-nek még a gondolatába is. Ezt az Epic fejese úgy kommentálta: „Mindenki a nextgenről faggat, úgyhogy tudjátok meg: a jövő, a következő generáció igazából egy felsőkategóriás PC. Mint egy régi barát, akivel újra találkozol." Hozzátenném, a fejlesztők ígérete szerint a Fortnite teret ad a soványabb konfigoknak is, s megfelelő beállításokkal nem csak a combos vasak fogják simán futtatni a zombis éjszakákat. Nos, a zárt bétát 2013 elejére teszik a pletykák, így nem sokáig kell találgatnunk, hogyan élnénk túl a zombitámadást egy műanyag villákból és vécépapírból tákolt sufniban a világvége után...

Se nem zombik, se nem csontvázak. A Fortnite-ban már az ellenfelek sem olyan szokványosak, mint a stílus többi játékában.



RETRO-HACK NEUROMÁNC

Quadrilateral COWBOY

[ÍRTA MIDNITE] **A hackelés olyan, mint a pornó. Szinte mindenhol tabu, nem szokás a nyilvánosság előtt is névvel vállalni egy-egy performanszt, ugyanakkor mindenki fantáziáját izgatja, így a vérbeli profikat csodálat, gazdagság és folyamatos megkeresések várják. Kipróbálnád?**

A Quadrilateral Cowboy felütése szerint egy olyan hacker bőrébe bújsz, akit ügyfelei épületekbe és számítógépes rendszerekbe való betörésre bérelnek fel – szabotázs és kémkedés, fegyver helyett laptoppal. Eme cyberpunk-retro világban a csúcsgép ismérve a 265k RAM, és plazmapisztollyal ér fel egy 56k-s modem az asztalon. A konkurenseiket virtuálisan meglopni kívánó ügyfelek áhítattal nézik hacker felszerelésed és tudásod: igen, itt te vagy a kódolás Chuck Norrisa!

424 METHOD FAILURE

Míg a játékok gyakorta kérnek zárak és jelszavak feltörésére, ezt (pár kivétellel) sosem olyan formában teszik, ami kicsit is köszönőviszonyban lenne a valósággal. Legtöbbször elég a Hacking opciót választani a menüből, vagy ügyesen végignyomkodni egy minijátékot. De az életben melyik biztonsági cég fejlesztene olyan rendszert, ami a Kígyó felturbózott változatával kiiktatható?

A QC üdítő kivételként igyekszik alulról súrolni a hackelés kevésbé dicsőséges realitását. Felszerelésed nem sok: a lényeg egy aktatáskába szerelt laptop (a „deck", ha már neurománci a környezet), amivel rá tudsz csatlakozni a közeli rendszerekre. Van nálad egy üdítős doboz méretű robot (a neve Weevil) és egy hordozható monitor is, ami a Weevilbe épített kamera képét mutatja. Ezeken kívül csak helyzetfelismerő képesség meg villámgyors gépelési tudás kell, és már hackelhetsz is!

A GAMEPLAY TRAILER TARTALMÁBÓL

A tutorialt saját hacker dojódból, egy nyolc CRT monitort és VR szimulátort tartalmazó szerverszobából indítod el. Nagy (de kevés poligonból álló) irodaépületnél találod magad, ahol bejutási pontot keresel. Mivel ez szimuláció, a falakon Pókemberként felmászva lecsapsz az első szellőzőrácsra. Innen kezdenek pörögni a cyberpunk hackerszív fogaskerekei: aktatáskádat a rács elé dobva felnyitod a

ADATOK

KIADÓ
Blendo Games

FEJLESZTŐ
Blendo Games

MŰFAJ
hacker szimulátor

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Uplink
2001 (INTROVERSION)

Hack: The Game
2005 (CHAOZZWORK)

decket, amin meg is jelenik a terminál. A deck saját oprendszerrel rendelkezik, ami DOS-parancsokat idéző egyszerűséggel működtethető. A dir szó begépelése például a főkönyvtáradban található exéket listázza ki, amiből most a Telnetet akarod futtatni. Ám ezúttal nem IRC-szervert keresünk vele, hanem a közelben található, távolból manipulálható elemeket. Egy, a szellőzőrács felett lebegő információs négyzet elárulja, hogy grate2 a mechanika elnevezése a rendszerben, így a megtalált lehetőségek listájából (pl. window1, laser1, laser2, cam3 stb.) a grate2 lesz az, amire kapcsolódunk a Telneten keresztül.

Ennek parancsa a következő lenne: grate2. open. Egyszerű, nem igaz? De várj, ugyanis a biztonsági specifikációk szerint a riasztó azonnal bekapcsol, ha az épületben bármi tovább marad nyitva 3 másodpercnél.

Aki még nem Windowson, hanem DOS-on nevelkedett, egészen biztos, hogy szerelembe fog esni a kezelőfelülettel

Úgyhogy egy időparamétert is hozzá kell tenned, vagyis a begépelt parancs grate2. open(3) lesz. És már slisszolhatsz is befelé sietve, észrevétlenül. Ugyanezen szintaxissal a kamerákat is kilőheted másodpercekre – hosszabb, több kamerás folyosókon késleltetések (delay) beiktatásával dolgozva ki a jó szekvenciát.

A DRÓNOS TRAILERBŐL

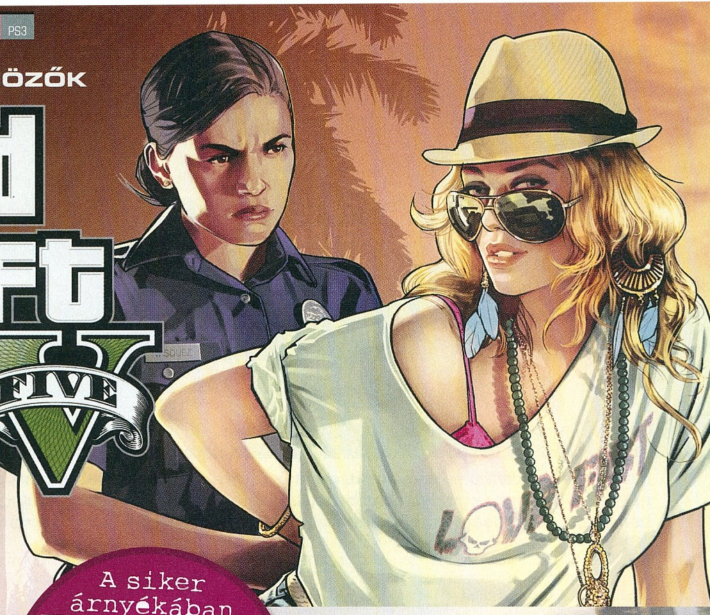
Egyes szobák manuálisan lesznek lezárva, az ajtórésen épp csak a Weevilt tuszkolhatod át. Felcsapod hát a decket, meg a robotkamera monitorját, s elindítod robotkád saját programját a weevil / connect paranccsal. Ezután a Finddal lekéred az adatait, amiből a drón nevét (itt 'nell') felhasználva csatlakoztatod őt a monitorhoz (connect nell video1). Fel is állt a rendszer, innentől parancsokkal irányítod a Weevilt, és ezeket nem árt megtanulni: turn X (ahol X egy szám, és fokokat jelöl), go X (itt az X a lépések számára utal) – a stop, a jump és az exit pedig magáért beszél. Ez a rész már komplexebb feladványokat helyez kilátásba a játék későbbi pályáin, és megmutatja, hogy a parancsok tárháza mennyire széles, kreatívan felhasználható és izgalmas lesz.

CSODA SZÜLETŐBEN

Én odáig vagyok ezért a koncepcióért! De oké, nyilván nem mindenki osztozik ebben. A 90-es éveket idéző 3D környezet és a kizárólag kódsorok bepötyögéséből álló játékmenet talán vészharangot kondít meg a fejedben... És mit szépítsük, ha nem izgat fel a hackelés ezen inkarnációja, vagy a retro-cyberpunk feeling, akkor ennyi. Viszont, ha téged is bizserget az érzés, hogy az egyre kisebb időablakokat nyújtó pályákon sebesen parancsokat gépelve, scripteket előkészítve és kódsorozatokat memorizálva éld át ezt a hackeléshez minden eddiginél közelebb álló élményt... Akkor együtt várjuk 2013 végét, amikorra a Blendo tervezi a megjelenést. Ha végül mégis kicsit szebbre sikerül, netán bonyolultabb kódokat is elsütnétünk benne, könnyen instant klasszikussá válhat.

KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK

Grand Theft Auto V



Grandiózus játék-technológiai megoldásokkal, káprázatos látványvilággal és soha nem látott méretű területtel tér vissza a nyitott világú zsáner koronázatlan királya. Jövő tavasszal ismét összeállnak a bűnözés legfényesebb csillagai Los Santos egén.

[ÍRTA BP]

Éber olvasóink közül talán már többen is felfigyeltek a Rockstar azon törekvéseire, amellyel az utóbbi évek során igyekeztek mestereivé válni az általuk képviselt stílusirányzatok megújításának, átalakításának. Legyen szó a Red Dead Redemption vadnyugati gengszterballadájáról, az L.A. Noire korrupciótól bűzlő és morális válságba jutott rendőrállamáról, vagy a Max Payne 3 brutálisan nyers melodrámájáról, mindegyik alkotást áthatja egy semmihez sem fogható, meghökkentő élmény-kavalkád, melyet csak megkoronáz a verhetetlenül precíz részletgazdagság. Ezt napjaink kiélezett gazdasági helyzetében, és a technikai fejlődéssel egyenes arányosságban egekig szökő fejlesztési költségeknek köszönhetően sajnos nagyon kevés kiadóvállalat meri, vagy tudja felvállalni.

Azonban épp ez az a fajta kihívás, ami nem hogy eltántorította volna, sőt, épp ellenkezőleg, csak még inkább motiválta a Grand Theft Auto sorozat nevével egybeforrt írókat és vezetőket, a Houser testvéreket, vagy Leslie Benziest, a sorozat valamennyi epizódjáért felelős Rockstar North vezetőjét. Nos, ha lehet biztosra fogadni, akkor ők hárman már látatlanban elég garanciát jelentenek számunkra, hogy a jövő tavasszal érkező ötös sorszámú epizód sem szenved majd hiányt az innovációban. És a java még csak most jön!

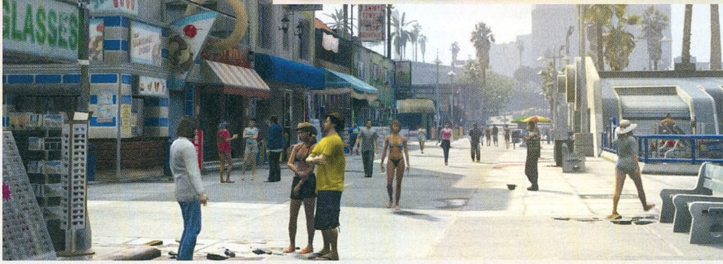
TŐZSDECÁPÁK

A Grand Theft Auto főbb motívumai mindig is az amerikai kultúra egyfajta görbe tükre köré összpontosultak, rengeteg olyan áthallással, amelyeknek maradéktalan élvezete a játékos teljes érzékszervi skáláját igénybe vette. Ez természetesen ezúttal sem lesz másképp, lévén a skóciai székhelyű Rockstar North gyakorlatilag már a negyedik rész befejezése után hozzálátott a GTA V előkészítésének, így a cég eddigi játékfejlesztésben szerzett tapasztalatait kamatoztatva az eddigi legambiciózusabb és leggrandiózusabb nyitott világú játékát hozza majd el nekünk, mind méreteiben, mind megoldásaiban. Az elmúlt pár évben bekövetkezett gazdasági hanyatlás és világméretű válság tökéletes táptalajt biztosít ahhoz, hogy a játék napjaink legértékesebb hiánycikkére, az amerikai dollárra összpontosítson. Bizony, a GTA V karaktereinek mozgatórugója, és ezzel a játék legfőbb motívuma a készpénz lett. Habár a fizetőeszközök jelenléte az előző részekben sem volt elhanyagolható, ezúttal sokkal hangsúlyosabb szerepet játszanak majd a zöldhasúak, amikért minden eddiginél keményebben meg kell dolgozni. Mi más is szolgáltathatna ehhez tökéletes hátteret, mint a világ egyik legnagyobb kiterjedésű metropolisza, a külvárosaival együttvéve 10 millió lakost is meghaladó Los Angeles. Ezzel gyakorlatilag a San Andreas után a GTA

A siker árnyékában

A különösen kimagasló, átlagosan 98%-os kritikai értékelések mellett a GTA IV jelentős anyagi sikert is hozott az anyavállalat számára. A 2008-as debütálása óta több mint 25 millió példányban gazdára talált alkotás gyakorlatilag minden konkurens videojáték eladási rekordját megdöntötte, és az Episodes of Liberty City is tarolt a maga 4 milliós letöltésével.

Aki csak a GTA IV-gyel találkozott, csak ezen kép alapján nem találná ki, melyik játékról van szó



ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games

FEJLESZTŐ
Rockstar Games

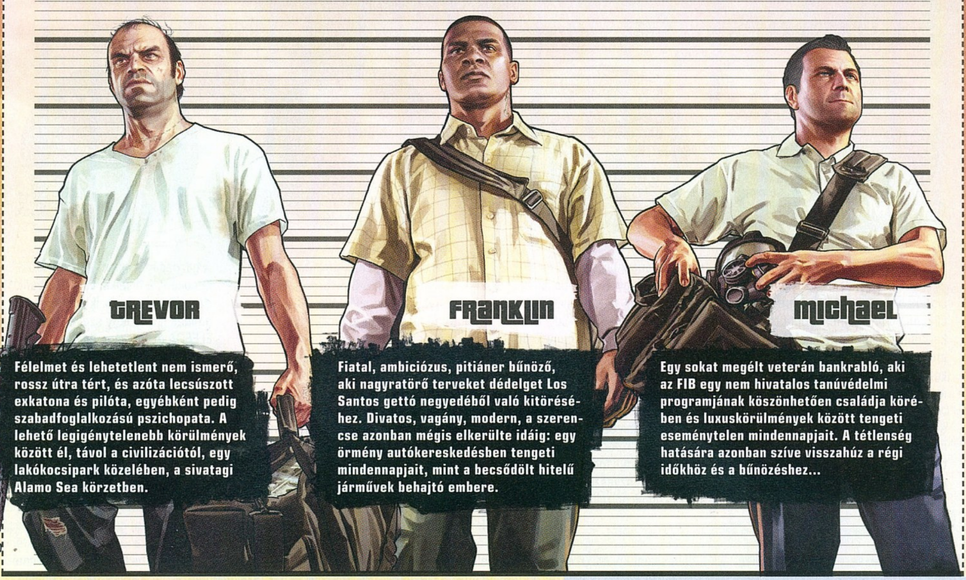
MŰFAJ
akciójáték

MEGJELENÉS
2013 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Grand Theft Auto: San Andreas
2004 (ROCKSTAR)



Félelmet és lehetetlent nem ismerő, rossz útra tért, és azóta lecsúszott exkatona és pilóta, egyébként pedig szabadfoglalkozású pszichopata. A lehető legigénytelenebb körülmények között él, távol a civilizációtól, egy lakókocsipark közelében, a sivatagi Alamo Sea körzetben.

Fiatal, ambiciózus, pitiáner bűnöző, aki nagyratörő terveket dédelget Los Santos gettó negyedéből való kitöréséhez. Divatos, vagány, modern, a szerencse azonban mégis elkerülte idáig: egy örmény autókereskedésben tengeti mindennapjait, mint a becsődölt hitelű járművek behajtó embere.

Egy sokat megélt veterán bankrabló, aki az FIB egy nem hivatalos tanúvédelmi programjának köszönhetően családja körében és luxuskörülmények között tengeti eseménytelen mindennapjait. A tétlenség hatására azonban szíve visszahúz a régi időkhöz és a bűnözéshez...

V is visszatér Los Santos városába (igaz, San Fierro és Las Venturas, vagyis San Francisco és Las Vegas helyett „csupán" a teljes dél-kaliforniai régiót kapjuk), hogy legalább akkora ráncfelvarráson essen át, mint amekkorán Liberty City a negyedik rész esetében. Persze ez így önmagában még kevés lenne az üdvösséghez (még akkor is, ha a bejárható terep nagyobb, mint a San Andreas, a Grand Theft Auto IV és a Red Dead Redemption területe együttvéve), így az új epizód olyan sztorit és tálalást kínál, amire csak a legvadabb álmainkban számítottunk: nem egy, hanem három főszereplő lesz!

Jelenleg még elképzelni sem tudjuk, mennyi ideig tarthat Los Santos teljes felfedezése, különösen gyalog, jármű nélkül

HÁRMAN PÁRBAN

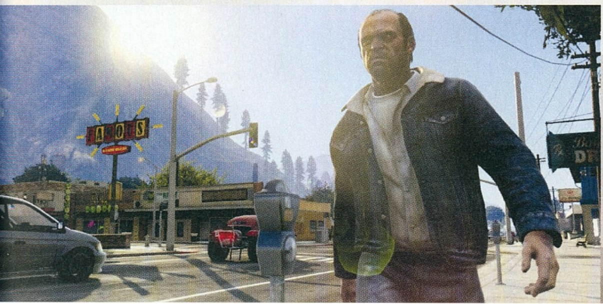
Persze nincsen új a nap alatt, hiszen már a negyedik részhez készült Episodes of Liberty City is két különböző szemszögből mutatta meg az alaptörténet bizonyos részeit, mindezt azonban a GTA V játszi könnyedséggel variálja. Választható karaktereink között a játék során szinte bármelyik szituációban akár egyetlen gombnyomással is válthatunk. Amíg egyikükkel foglalatoskodunk, a többiek szerepét a mesterséges intelligencia veszi át, akik így élik tovább rutinszerű mindennapjaikat. Lehet, hogy éppen egy tetováló szalonban múlatják az idejüket, vagy egy balul elsült drog-, illetve fegyverügylet folyományaként menekülnek a törvényhozás elől, persze akár az is előfordulhat, hogy csak lazulnak a tengerparton. A karakterválasztó gomb lenyomására a térképen máris ráközelíthetünk a három homlokegyenest eltérő karakter egyikére, és egy szemvillantás alatt bekapcsolódhatunk az életükbe.

Szereplőink eleinte önerejükből próbálnak boldogulni saját kis világukban, ami már önmagában remek lehetőség arra vonatkozólag, hogy megismerjük személyiségüket, és a hozzájuk kapcsolódó egyedi hobbikat, barátokat és tevékenységeket, azonban hamar rá kell döbbenniük, hogy a céljaik elérése érdekében egyszerűbb, ha szövetkeznek, így a játék nagy részét a közös terveik megvalósítása teszi majd ki. A negyedik rész leghangsúlyosabb, és egyben legnagyobb kritikai sikerének örvendő bankrablós misszió szolgált a GTA V küldetésstruktúrájának legnagyobb inspirációjául is, hiszen ez a feladatsorozat egy jól felépített széfpucolás komplett eszköztárát kínálta, a betöréstől a menekülésig. Éppen ezért az ötödik rész legalább fél tucat, megközelítőleg hasonló, nagyobb csúcspontú akcióval (is) várja majd a játékosokat.

De ki is ez a három délceg ifjú, akik ezúttal központi szerepet játszanak majd az életünkben? Michael, Trevor és Franklin tipikusan egy-egy eltérő sztereotípiát formáznak meg, így gyakorlatilag nemcsak praktikussági okokból, de játékstílusukban is minden játékos réteg megtalálhatja a maga kedvelt főhősét. Legyen szó egy befutott családapáról, aki Beverly Hills megfelelőjeként Rockford Hills-i villájában, egy tanúvédelmi programnak köszönhetően tengeti eseménytelen mindennapjait családja körében két semmirekellő, ripacs, drogfogyasztó gyerekével (Tracyvel és Jimmyvel). Michael testesíti meg azt a karaktertípust, akivé minden eddigi GTA főhős válni szeretett volna. De Michaelnek hiányoznak a piti bűnök is, amik elkövetésében segítségre lesz régi bajtársa, egy amúgy totálisan elmebeteg

Nem csalás, nem ámítás, az összes kép a konzolos változatból származik. A Rockstar tényleg mindent kihoz a jelenlegi gépekből, amit csak lehet!

A képen látható Trevor arcán ez ugyan nem látszik, de ez a nyugodt csendélet a játék azon kevés pillanatainak egyike, mikor épp nem robban semmi, és nem szállnak mindenfelé a golyók



Bean Machine Coffee

Ez a kávézólánc a már hazánkban is egyre elterjedtebb Starbucks típusú helyeknek állít görbe tükröt olyan termékcsoportokkal, mint például Gunkachino, ami a koffein és cukor mellett többek között transzzsír és magas fruktóz tartalmú kukoricaszirupból készül. Persze az egészségtelen adalékok kifigurázása mellett a drogfogyasztásra, vagy a női melltartókra való utalás sem maradhat ki a termékskálából.

eCola

Az orvostudomány által már több, mint egy évszázada ismert kólibaktérium (E. coli) nevéből ered ez a pajkos Coca-Cola utánzat, amit nem biztos, hogy jó ötlet egyből lehajtani. A biokémikusok az emberi szervezetben főként bélproblémákat okozó bacilus feltérképezésével és ártalmatlanításával számos étrend-kiegészítőt, és más ízpótlót is előállítottak már. Nem csoda, ha az eCola szlogenje (Észveszejtően Fertőző) is továbbparodizálja.

STD Contractors

Az építőipar sem ússza ám meg szárazon: a Los Santos üzleti negyedében épülő Mile High Club felhőkarcoló és épületkomplexum (aminek elnevezése már önmagában is megérne egy misét – a repülőgépen intimebb viszonyba kerülő élvhajhászokra való utalásával) kivitelezője az STD Contractors. Az STD nemes egyszerűséggel csak a szexuális úton terjedő betegségek (Sexually Transmitted Disease) rövidítése.

FLEECA

A gazdasági világválság szimbólumaként a hitelkártyák, és banki szolgáltatások viszik a prímet, aminek itt is nagy szerep jut. A FLEECA átverésre, csalásra utal. Hogy teljes legyen a repertoár, az American Express az uzsorakamatra utaló Shark, míg a MasterCard a horgot bekapó szerencsétlen palimadarakra utazó Master B8tr néven kapja az ívet, úgyhogy egy hitelkártya kibocsátó sem ússza meg pofon nélkül.

és bekattant exkatona, aki bármikor képes előkapni egy kanna benzint és felgyújtani bármit, vagy péppé zúzni a legártalmatlanabb járókelő bármely testrészét is. A balhés Trevor, aki a lecsúszott, igénytelen, lakókocsiparkban tengődő életvitelével Michael szöges ellentéte, gyakorlatilag a Rockstar válasza a piaci résre remekül reagáló Saints Row sorozatra, hiszen most már a GTA szériában is lesz egy pszichopata, akivel a legőrültebb feladatokat is végrehajthatjuk. Végül itt van Franklin, a húszas évei végén járó ambiciózus, pitiáner gengszterpalánta, akit egész egyszerűen csak halálra untat, hogy kishalként másokért kell güriznie, és álmai megvalósításához inkább társulna a komolyabb zsákmányra hajtó bandákhoz.

Minden epizódnál le kell írni, hogy ez lesz a GTA sorozat csúcsa, de ez a széria már csak ilyen: a tökéletest keresi

PITI GENGSZTEREK

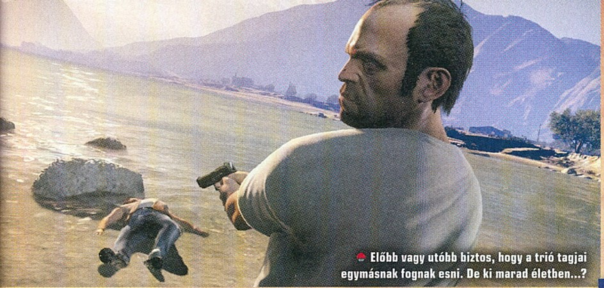
Hármuk fura kapcsolata és kooperációja nemcsak a történetszálakat szövi át, de a játékmenetre is óriási kihatással van, ugyanis a szóló küldetések nagyját többedmagunkkal kell majd végrehajtanunk. Ez egyrészt remek vérfrissítés a laposabb részek áthidalására, másrészt, így több szemszögből is átélhetünk bizonyos jeleneteket. A játék felvezető missziói között Trevor például helikopterrel közelít a hírszerzés épületéhez, ahol az IAA ügynökök által fogvatartott tettestárs kiszabadítása a célunk. Michael a helikopterről egy kötélen aláereszkedve hatol át az üvegépület falán, ahol a túszejtők fegyvert rántanak, és elszabadul a pokol. A szekvencia a küldetések adott pillanataiban megszakítható, és egyetlen gombnyomással átválthatunk Franklinre, aki egy átellenes háztetőn fedez minket távcsöves puskájával, de akár maradhatunk Michael bőrében is, hogy keresztülverekedjük magunkat ellenlábasainkon. Egyes küldetéstípusok csak adott karakterekkel lesznek elérhetőek, ám jócskán találhatunk majd olyat is, melyekhez kizárólag csapatban láthatunk hozzá (de kooperatív mód ennek ellenére nem lesz).

TÉRKÉP E TÁJ

Talán az egyik legizgalmasabb kérdés a felfedezhető területek szabadságfokára, és a játékos rendelkezésére bocsátott eszközökre vonatkozik. Szerencsére mindenki megnyugtatására elárulhatjuk, hogy a választási lehetőségek, és azok sokszínűsége minden képzeletet felülmúló lesz. Az elköthető, birtokolható és természetesen vezethető autókínálat mellett (mely a teljesség igénye nélkül minden létező típust átölel a kamiontól, a kisbuszon át a kabriókig) számos más izgalmas közlekedési lehetőségre is bukkanhatunk: kerékpárok (akár BMX és Mountain Bike típusok szerint csoportosítva is), két- és négykerekű motorok, motorcsónakok, jachtok, jet skik, repülőgépek, helikopterek állnak rendelkezésünkre már az első pillanattól kezdve.

Ezt a listát még akár tovább is fokozhatjuk, ha például a bázisugráshoz használatos ejtőernyőt, vagy a merüléshez szükséges búvárfelszerelést is idesoroljuk. A sorozat eddigi részeitől eltérően talán a legfigyelemreméltóbb újítás a térkép nyitottságában keresendő: búcsút inthetünk az útlezárásoknak, vagy elérhetetlen területeknek, barangolásainknak ugyanis csak a képzeletünk szabhat

Helikopterrel, autóval, hajóval vagy akár ejtőernyővel is felfedezhető a környék



Előbb vagy utóbb biztos, hogy a trió tagjai egymásnak fognak esni. De ki marad életben...?

határt. Az időnk tartalmas eltöltéséhez a történethez kapcsolódó küldetések mellett egyéb tevékenységek is dukálnak: például egy teljes golfpályája áll majd rendelkezésünkre, de a krosszmotorozás, a triatlon, a bázisugrás, a jóga vagy a tenisz is szerepel a bármikor űzhető sportok listáján (és ezeknek a kidolgozása jócskán túlmutat majd a negyedik részben csúfosan elnagyolt bowlingon vagy dartson).

És ha ez még mindig nem lenne elég, a Red Dead Redemptionben jelesre vizsgázott, véletlenszerűen generált küldetések is visszatérnek: egy különös stoppos tűnhet fel bármikor az út mentén, egy pénzszállító húzódhat le egy benzinkúthoz, vagy egy leszámolás helyszínére bukkanhatunk egy kietlen helyen – ilyen esetekben mindig mi magunk dönthetjük el, hogy miként reagálunk, illetve javunkra fordítjuk-e a helyzetet, és utánajárunk-e a rejtélyeknek, vagy egyszerűen csak továbbhajtunk.

NAGYON VADON

Bár a Grand Theft Auto V alapjai már a negyedik rész óta is ismert RAGE (nem összekeverendő az id játékkal!) motoron alapszanak, a folyamatos továbbfejlesztéseknek köszönhetően a teljesítménye napjainkban is káprázatos minőséget produkál. Még ha jelen pillanatban a hivatalosan elismert konzolos verziók mellett nincs tudomásunk sem PC-s, sem Wii U-s változatokról, a látvány így is földbedöngölő. Elég, ha csak olyan apró részleteket említünk, mint a nyitott ablakon keresztül szél fújta függönyök, a megsárgult és málló utcai plakátok, a kiárusítás miatt bedőlt és kihalt üzletek, ruhák és kiegészítők teljes arzenálja (gyűrűk, nyakláncok, karórák, karperecek, fejpántok, napszemüvegek) a bicikliken kattogó küllők vaskos zörgése, a villanegyedben a pázsitot locsoló automaták, váltakozó napszakok, köd, szmog, felhők, árnyék... És akkor a drogfogyasztására és kereskedelemre utaló jeleket, vagy az autótuningolás esetleges lehetőségét már csak félve említjük meg. Csak remélni

EPISODES OF LOS SANTOS

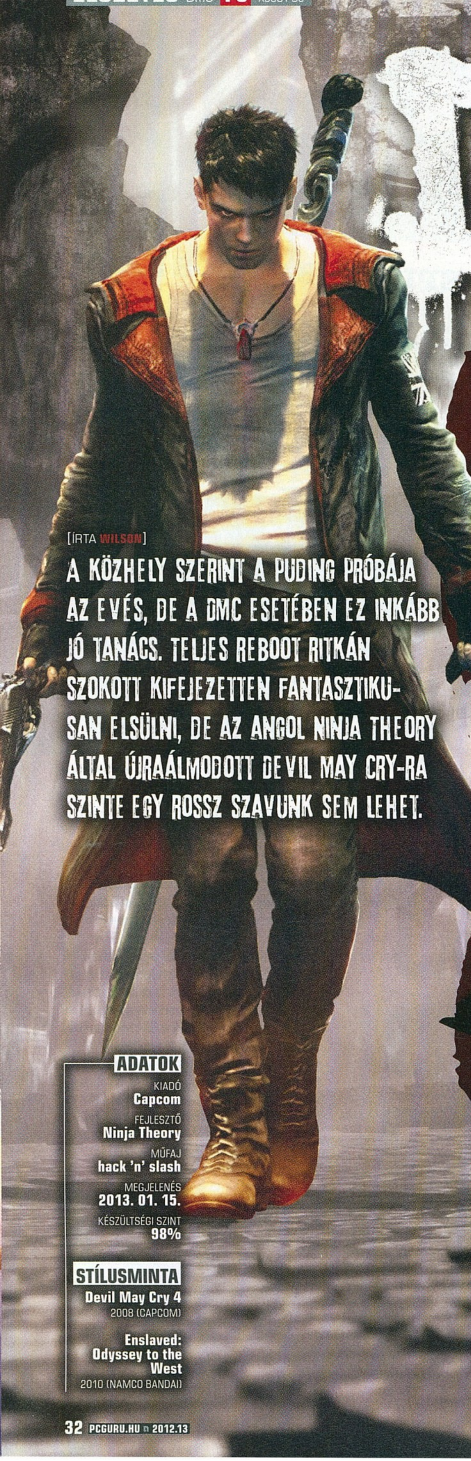
Soha nem elég korai további kiegészítők után érdeklődni, így az október 31-én tartott Take-Two (a Rockstart birtokló anyavállalat) befektetői konferenciahívás alkalmával is volt egy érdeklődő, aki szégyentelenül nekiszegezte a kérdést Strauss Zelnick vezérigazgatónak: mire számítsunk a GTA V megjelenését követő, letölthető tartalmakkal kapcsolatban? Zelnick kicsit adott is, meg nem is: annyit elárult, hogy a Rockstar múltbéli tevékenységére alapozva talán nem állunk messze a valóságtól, ha azt feltételezzük, hogy ezúttal is a stúdiótól megszokott, egyedi hangvételű letölthető csomagokra számíthatunk – single és multiplayer részekhez egyaránt. De mivel még az alapjátékról is bőven van mit beszélni, és különben is, a Rockstar Games tiszte ezekről nyilatkozni, ha úgy érzik, hogy itt az ideje, akkor majd mesélnek az esetleges kiegészítőkről.

Los Angeleshez hasonlóan Los Santosban is egy hatalmas névtábla mutatja, hol helyezkedik el Vinewood

tudjuk, hogy ezúttal nem kell éveket várni egy átiratra – az ugyanis készpénznek vehető, hogy a GTA V PC-re is ki fog jönni. Szerencsére az L.A. Noire esetében már sikerült gyorsan összehozni a portot, és valami megmagyarázhatatlan csodának köszönhetően még akkora kínszenvedés sem volt az elindítása, mint a GTA IV idején. További adalékanyag az állatok ökoszisztémája: mivel a rendszer már a Red Dead Redemptionben is rendelkezésére állt, így ennek teljes átemelése a vad- és háziállatokkal kézenfekvő a GTA V számára is. Ezen kívül immáron internetképes mobiltelefonjainkon tarthatjuk a kapcsolatot ismerőseinkkel, az idegesítő, barátnő típusú küldetések nélkül. Ha pedig valaki ismerősök pátyolgatása helyett inkább ólmot szórna, ezúttal is megtalálja a maga eszközeit az Ammu-Nation bolthálózat végtelen fegyverraktáraiban.

VÉGTELEKN UTAKON

Az újítások listája gyakorlatilag még oldalakon keresztül folytatható, és nekünk is nehezünkre esik félbeszakítani saját magunkat, főleg, mert ennyire messzinek még sose tűnt az a késő tavasz, amiről egyelőre csak a Rockstar tudja, hogy mit is jelent pontosan. Mi májusra tippelünk: az pont jónak látszik arra, hogy ne csak a monitorokon süssön a nap, de Los Santos szinte végeláthatatlan horizontja fölött is!



DÉMONTALÁLKOZÓ

DmC Devil May Cry™

[ÍRTA WILSON]

A KÖZHELY SZERINT A PUDING PRÓBÁJA AZ EVÉS, DE A DMC ESETÉBEN EZ INKÁBB JÓ TANÁCS. TELJES REBOOT RITKÁN SZOKOTT KIFEJEZETTEN FANTASZTIKUSAN ELSÜLNI, DE AZ ANGOL NINJA THEORY ÁLTAL ÚJRAÁLMODOTT DEVIL MAY CRY-RA SZINTE EGY ROSSZ SZAVUNK SEM LEHET.

Egy kisebb csoda. Ez, egy nagy adag mázli, rengeteg tapasztalat, határtalan bizalom és pár bátrabb ecsetvonás kell ahhoz, hogy a Devil May Cry rebootja jól sikerüljön. Kevés olyan sorozat van, amely a kifulladás jeleit annyira erőteljesen mutatta volna, mint az alig négy részt megért Devil May Cry, amit nevezhetünk akár három és félnek is, elvégre a legutóbbi epizód a lehető legolcsóbb megoldást választotta: a történet felénél fogta az addigi pályákat, megfordította őket, kicserélte a főhőst, majd az egészet eladta lezáró fejezetnek. A vágólap ilyetén történő használata nem éppen elegáns megoldás, még úgy sem, hogy a Devil May Cry mögött álló harcrendszer mind a mai napig példaértékűen jó, olyan, amit inkább csak továbbfejleszteni lehet, sem mint nulláról újraírni. Még szerencse, hogy a DmC ehhez nem nyúl, minden máshoz viszont igen!

MESSZIRŐL KEZDVE

Dante pénisze, egy pizza, egy démon és egy dögös, kapucnis pulcsis leányzó – a DmC lényegében ezzel a listával nyit, már a játék elején azt sugallva, hogy ez valami merőben más lesz, mint amit eddig láthattunk. Fiatalosabb, lazább, arrogánsabb. Más. Hogy jobb-e, azt már csak az idő és a vásárlók fogják eldönteni, de az egészen biztos, hogy a lazaság ellenére a DmC világa nem az a hely, ahová az ember gyerekestül, családostul, barátnőstül költözne, ha lenne választási lehetősége. Pedig itt minden gonoszság, rondaság az észlelés határán túl helyezkedik el, az átlagembereknek fogalmuk sincs arról, hogy valójában mindent sötét erők és démonok uralnak. Ilyen például az a Mundus, aki a zsebében tartja az amerikai elnököt, és egymaga finanszírozza a modern kapitalista világ teljes gazdaságát, ráadásul az agymosást és az ármánykodás elrejtését a világ legnépszerűbb üdítőitalába kevert méreg végzi el.

Dante mégis tisztában van mindennel, mert egyszerűen nincs választása, gyakorlatilag méterenként húzzák be a Limbóba, az alternatív valóságba, a démonok birodalmába, azzal a céllal, hogy megpróbálják eltenni láb alól. Sikertelenül, egyrészt a saját képességeinek, másrészt a titokzatos „A Rend" védőhálójának köszönhetően, akik az emberiség első és utolsó védváraként próbálnak gátat szabni a démonok cselszövéseinek, Dantét a legfontosabb eszközként használva fel ebben a háborúban.

A CÉH

Meglepő, hogy a DmC története mennyire nem blőd: szinte már elvárás a stílus képviselőitől, hogy ne legyen értelmük, teli legyenek váratlan, felesleges és botrányosan rossz fordulatokkal, valamint olyan karakterekkel, akiket még a legjobb esetben is halálra gázolna az ember, sem minthogy szövetségre lépjen velük. Ezzel szemben itt, ha nem is egyedi, de legalább jól felépítették a résztvevő felek. Mundusról el lehet hinni, hogy igazi bábmester, aki

Sárkány ellen sárkányfű, jégszerű démon ellen pedig angyali erő: ez a harc titka

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Ninja Theory

MŰFAJ
hack 'n' slash

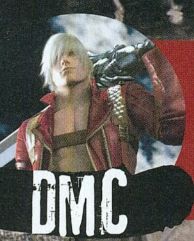
MEGJELENÉS
2013. 01. 15.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

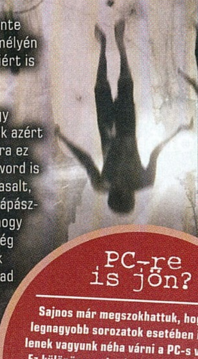
Devil May Cry 4
2008 (CAPCOM)

Enslaved: Odyssey to the West
2010 (NAMCO BANDAI)



DMC

A Devil May Cry eredetileg nem önálló játék volt: a Capcom egy új, akciódúsabb Resident Evil résznek szánta, de a dark fantasy téma felé való elmozdulás, illetve a játékmenetben alkalmazott változtatások hatására a program kapott egy esélyt, amivel sikeresen élt is. Az első rész a PS2 meghatározó címe volt. A 2001-es eredetit két évvel később követte egy minden szempontból csalódást keltő folytatás, illetve egy már vállalhatóbb harmadik felvonás, de a DMC 4-re már rég kilépett a sorozat mögül az eredeti stáb, akik közül többen a Platinum Gamesnél kötöttek ki.



a háttérből mozgatja a szálakat, Dante pedig csak a felszínen laza, a szíve mélyén azért megvan annak az oka, hogy miért is lett olyan, amilyen.

Ennél persze jóval fontosabb az, hogy működik-e a DmC. A kérdés már csak azért is jogos, mert a Ninja Theory számára ez az utolsó esély. Mivel a Heavenly Sword is bukott, az Enslaved pedig akkorát hasalt, hogy abból csak kevesek tudnak feltápászkodni, ezért eléggé létfontosságú, hogy a DmC már ne csak egy szűk közönség között arasson sikert, hanem milliók szeressék. Ehhez azonban nem szabad olyan döcögősnek, kissé felületesnek lennie, mint az említett két játéknak. A majdnem végleges változat alapján szerencsére kijelenthetjük, hogy erről szó sincs.

PC-re is jön?

Sajnos már megszokhattuk, hogy még a legnagyobb sorozatok esetében is kénytelenek vagyunk néha várni a PC-s változatra. Ez különösen a japán kiadók esetében igaz, akik előszeretettel ülnek hónapokat egy-egy átiraton. Nincs ez másként a DmC esetében sem, amely egészen biztos, hogy PC-re is meg fog jelenni, de az átírás folyamata csak a konzolos változat kiadása után kezdődik el.

HENTESMŰHELY

A DmC ugyanis rendkívül jól működik, pontosan azt hozza, amit a stílustól 2012-2013 magasságában el lehet várni, beleértve a látványt, a tempót, a dinamikát és a kidolgozottságot is. Igazi keményvonalas hack 'n' slash/beat'em up keverék, ahol a kisebb-nagyobb csapatokban érkező ellenfeleket a lehető leglátványosabb, mégis a leghatékonyabb módon kell elintézni, mindent feláldozva a pontszerzés oltárán. Dante ehhez alapjáraton egy kardot és egy pisztolyt használ – az előbbi értelemszerűen a közelharcot segíti, az utóbbi pedig távolról pipálja meg a nehezebben elérhető falatokat.

Természetesen már az első órában sikerül négy darabosra bővíteni az arzenált. Előbb egy hatalmas balta, utóbb egy nem éppen normálméretű kasza is bekerül Dante hátizsákjába. Ezek ugyan messze nem annyira ötletes és egyedi eszközök, mint a korábbi DmC fejezetekben látott törvénytevők, de legalább hatékonyan, és mindenekelőtt gyorsan működnek, mert szó szerint egy gombnyomási távolságra helyezkednek el. Így fegyvert váltani akár egy kombó közepén is lehet, sőt, szükséges is, mert az egyes ellenfelek eltérő taktikát igényelnek. Van, akit páncél vagy pajzs véd, másokat pedig démoni vagy angyali erő, és kizárólag egy adott eszközzel sebezhetők.

> „A MEGREFORMÁLT DANTE EGYÁLTALÁN NEM ANNYIRA ELLENSZENVES KARAKTER, MINT AMILYENNEK A KÉPEKEN ÉS VIDEÓKON TŰNT"

Legyen szó azonban kardról, baltáról vagy pisztolyról, közös tulajdonságuk, hogy Dantéhoz hasonlóan ők is fejleszthetők, javíthatók. A megszerzett tapasztalati pontok hatalmas képességfákon költhetők el, nyilvánvaló dolgokra: több életerőre, nagyobb sebzésre, új támadási formára. A folyamatos fejlődés nélkülözhetetlen: habár közepes nehézségi szinten a játék nem nagy kihívás, de a DmC európai kiadása a szokásosnál bonyolultabb skálán méri a nehézséget, extra szinteket iktatva be a sztenderdek fölé. A Son of Sparda módban megizmosodnak az ellenfelek, a Dante Must Die esetében már-már legyőzhetetlenné válnak, a Heaven or Hellben Dante és maguk a démonok akár egyetlen ütéstől is végleg elhaláloznak, a Hell and Hell esetében pedig már csak Dantét várja a halál, ha valaki megsuhintja a bőrét.

Egyáltalán nem ritka, hogy feje tetejére áll a világ, apró darabokra hullik a terep, vagy szimplán csak eltűnik a talaj Dante lába alól

TEMPO ALLEGRO

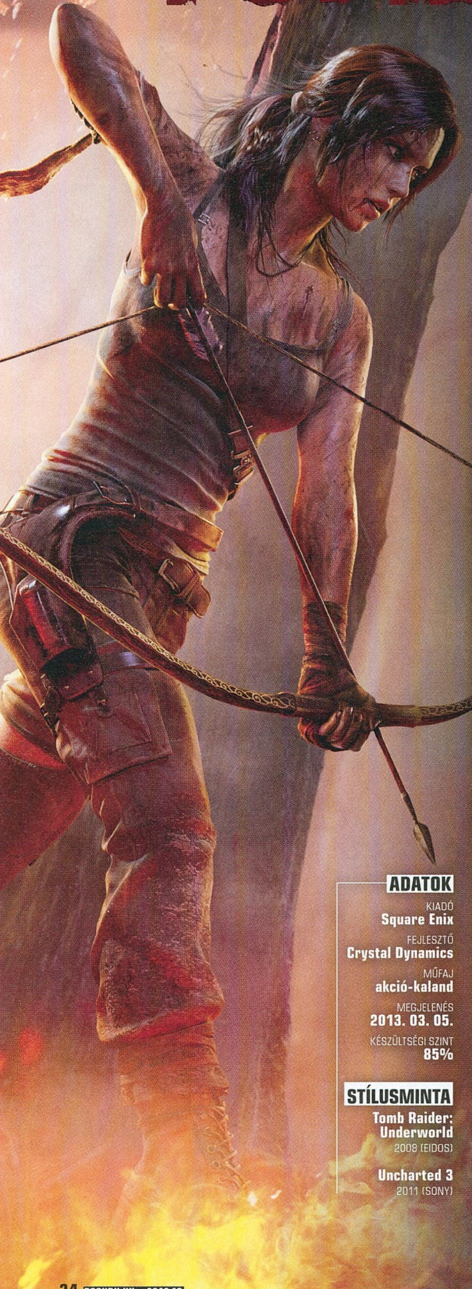
Már az utóbbi helyzetleírás alapján is könnyedén leszűrhető, hogy a DmC a lehető legszélesebb közönséget lőtte be magának, egy körben szólítva meg az újoncokat, a stílus rajongóit, illetve a DmC-re vallásként tekintő, éppen ezért a lehető legnehezebben megfogható tábort is. Sikerrel? Gyakorlatilag hezitálás nélkül jelenthető ki, hogy igen. A DmC-ben egyszerűen minden a helyén van: Dante arroganciáját ugyan szokni kell, minden más viszont maximális odafigyelésről, gondos kezek munkájáról, igazi rajongásról árulkodik.

Ott van például a világ, ami még csak nyomokban sem tartalmaz japán ismertetőjegyeket, nincsenek animés/mangás hősök és helyzetek, és kirívóan perverz jelenetekkel sem találkozhatunk. A DmC leginkább Tim Burton és American McGee munkásságát idézi: a nyugati világot veszi alapul, azt azonban a Limbóban kifacsarva, szürreálisan, néha rémisztően tálalja. Nem ritka, hogy szó szerint darabjaira esik szét a világ, apró szilánkokra robban az utca, összeszűkül, vagy épp végtelenre tágul a horizont, a padlóból plafon, a plafonból padló lesz, a sötét éjszakát pedig vérvörös fellegek és bántóan ronda sugárzó hold ölelik körbe. Ez a stílus kavalkád mégis jól áll neki, és ami a legfontosabb, újnak hat. A Devil May Cry ezen oldala már régóta frissítésre, felrázásra, vagy teljes újragondolásra szorult, és az előzetes félelmekkel szemben ezt a reformot a DmC tökéletesen hozza. Harcai pörögnek, a sérója pedig tart – mást nem is várhatunk el tőle!

KINCSKERESŐ KISKÖDMÖN

TOMB RAIDER

[ÍRTA CHOCHO]



A LARA CROFT NEVÉVEL FÉMJELZETT TOMB RAIDER SOROZAT A TAVASZ ELSŐ FUVALLATÁVAL VÉGRE VISSZATÉR, HOGY ÖT ÉV KIHAGYÁS UTÁN ÚJRA MEGMUTASSA A VILÁGNAK, KI A LEGTÖKÖSEBB KINCSVADÁSZ. KIPRÓBÁLTUK A REBOOTOT, ÉS TETSZETT, AMIT LÁTTUNK – EXKLUZÍV BESZÁMOLÓNK KÖVETKEZIK!

Mindig nagy esemény, amikor egy mély gyökerekkel bíró sorozat újraindul, hisz ilyenkor lehetőség nyílik arra, hogy azok is beleszeressenek a szériába, akik túl fiatalok voltak ahhoz, hogy ott legyenek a kezdetekkor, vagy egyszerűen csak nem élveznék őket többé, mert a világ túlhaladt azokon. Kevés olyan játék létezik, ami tíz, vagy húsz évvel a megjelenése után is érdekes lehet az újoncok számára, s ezek szinte sohasem a nagy technikai áttörések idejéről származnak. Egy Doom, egy Duke Nukem 3D, vagy egy Super Mario Bros. még ma is élményszámba megy, de az első két Tomb Raiderbe könnyen beletörhet az ember billentyűzete. Jómagam is direkt újrajátszottam a klasszikus első két felvonást, mielőtt Londonig repültem volna, hogy szemrevételezzem a márciusban megjelenő rebootot, ami, valljuk be, ráfér a sorozatra. És bár egy három óra hosszú próbaverzió végigjátszása alapján nem tanácsos messzemenő következtetéseket levonni, muszáj kalapot emelnünk a Crystal Dynamics csapata előtt, mert látszólag véghezviszik azt, amit még csak remélni sem mertünk: olyan Tomb Raidert készítenek, ami a klasszikus epizódoknál is nagyobbat szólhat.

TOMB RAIDER ZERO

Na, de mielőtt előreszaladnánk, nézzük meg, hogy egyáltalán mi is ez az új Tomb Raider. Nem, nem folytatásról beszéltünk, sőt, még csak nem is igazi előzményről. Ez kérem szépen egy reboot, mely nem szól másról, mint magáról a karakterről, Lara vívódásáról, felnőtté válásáról, és élete első olyan megpróbáltatásáról, mely azzá a kemény, erős nővé tette, akivel annyi legendás kincset előkapartunk. A Tomb Raiderben Lara nem több egy okos, tanult, fiatal lánynál, aki arról álmodozik, hogy egy nap forradalmi felfedezéssel tesz hozzá valamicskét az amúgy sem kis hírű Croft névhez.

A játék elején is épp ebből az okból hajózik Conrad Roth Endurance nevű hajóján pár barátjával és egy okostojás professzorral, mikor hatalmas vihar támad, és a legénység hajótörést szenved egy titokzatos szigeten, Japán közelében. Lara elsodródik társaitól, így az első feladata nem több a puszta életben maradásnál. Miután kikászálódik az előzetes videókban már vagy ezerszer látott barlangból, hamar ráébred, hogy a „merre tart az életem” és a „gazdag csajszi vagyok, de mindennek mi értelme” típusú, fiatalokat gyakran gyötrő (kivéve az utóbbi esetben, ugye) kérdések egyáltalán nem számítanak többé. Helyüket ugyanis felváltja a „mit fogok enni” és a „hogyan jutok ki innen”, méghozzá egyre sebesebb tempóban. Ha pedig ez nem lenne elég, a szigetet kegyetlen fegyveresek járják, akik bármire képesek, hogy megszerezzék

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
akció-kaland

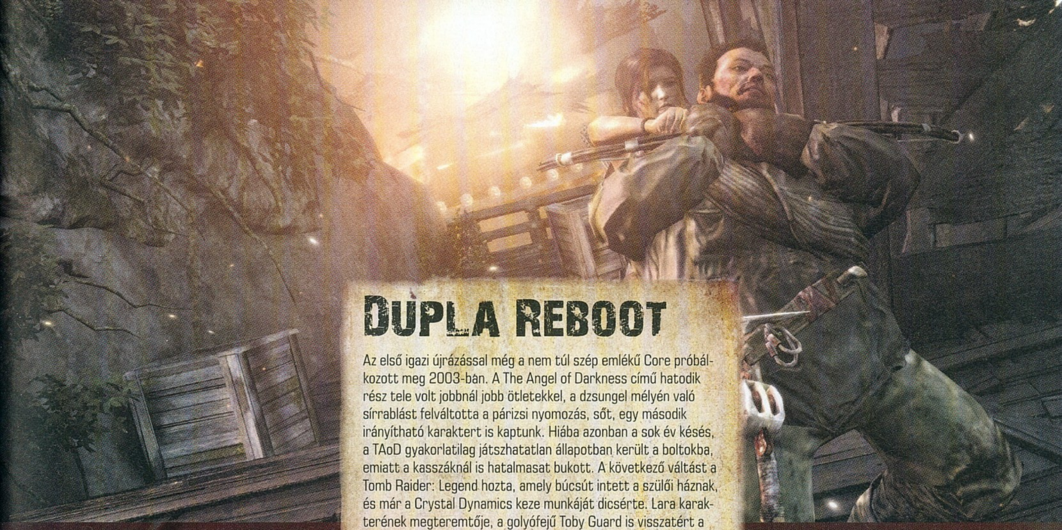
MEGJELENÉS
2013. 03. 05.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Tomb Raider: Underworld
2008 (EIDOS)

Uncharted 3
2011 (SONY)



azt, amiért jöttek. S hogy mi az? Nos, a játékból kiderül, és bár nem merülhetünk el az eddig felfedett történet részleteiben, annyit megszellőztetünk, hogy remek sztori várható, melynek tónusa sokkal személyesebb és sötétebb, mint amilyet eddig bármely Tomb Raider esetében tapasztalhattuk.

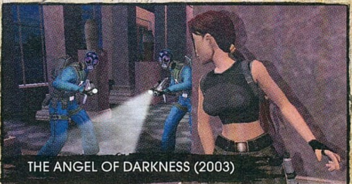
BEAR GRYLLS IS MEGIRIGYELNÉ

A hangsúly elsősorban a személyes szón van, ugyanis az új Tomb Raiderben Lara áll az események középpontjában. Mivel a játék elején nincs olyan tiszta fogalmunk róla, mit is kezdjünk magunkkal a szigeten, sőt, ahogy haladunk előre, úgy gyűlnek a kérdések, egyetlen dolog világos: az, hogy Lara, mint karakter, mennyire más lett. Croft kisasszony nemcsak a megtermett elefántok méretével felérő mellimplantátumoktól szabadult meg, de jelleme is ártatlanabb, árnyaltabb lett. Utóbbi azért nem akkora eredmény, elvégre korábban híján volt mindenféle személyiségnek. Itt már nem ez a helyzet, sőt, ahogy haladunk előre a játékban, úgy válik egyre erősebbé és elszántabbá, a legjobb pedig, hogy ezt nem csupán az átvezető animációk éreztetik velünk, hanem a játék folyása is. Minden egyes pillanat mélyebbre taszít a karakterrel együtt érzett depresszióba, a látványos kezdés után pedig már arra sem emlékezünk, hogy egy videojátékot játszunk. A korábbi előzetesekben és a régi játékmenet-videókban látott, filmszerű vágás csak egy dolog, sokkal többet ér, hogy minden cselekedetünknek súlya van.

Jó példa erre Lara túlélőtechnikáinak gyakorlása, melyeknek első lépése az élelemszerzés. Mivel az elhagyott szigeten csak úgy hemzsegnek a vadállatok, evidens, hogy vadásznunk kell, ha nem akarunk egy barlangban éhen halni. Sőt, íjat is kapunk, az lesz az első fegyverünk. Persze nem hullik az ölünkbe, egy fán fennakadt holttesttől kell elvennünk, néhány szép, kék és zöld színben pompázó zúzódás árán. Miután kezünkben az íj, a mi dolgunk, hogy gondoskodjunk Laráról, és bár a legtöbb oktatószakaszban ez a lehető legkönnyebben megy, itt követnünk kell egy szarvast, hogy megsebesítsük, majd megöljük. Szó sincs egy helyben álló, villogó, esetleg „ide lőj”

DUPLA REBOOT

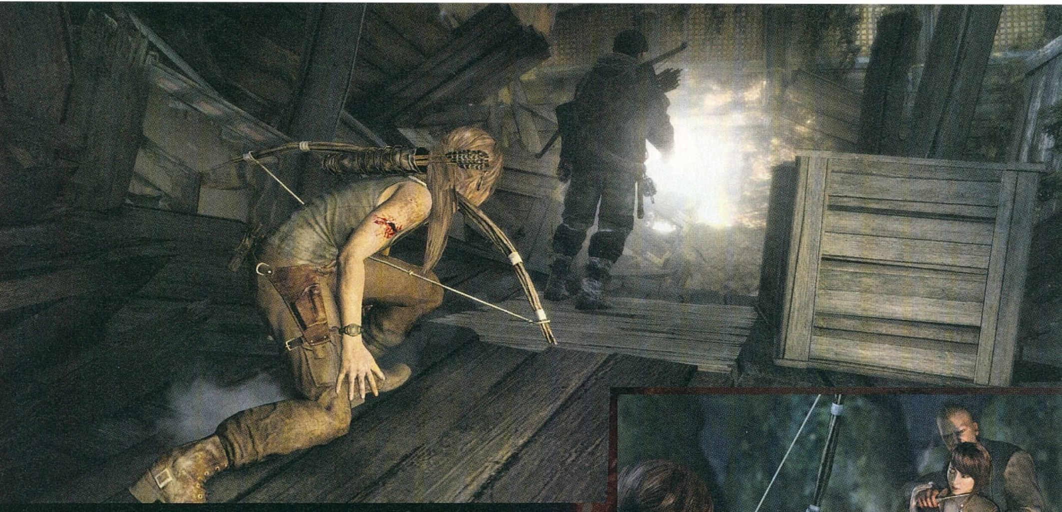
Az első igazi újrázással még a nem túl szép emlékű Core próbálkozott meg 2003-ban. A The Angel of Darkness című hatodik rész tele volt jobbnál jobb ötletekkel, a dzsungel mélyén való sírrablást felváltotta a párizsi nyomozás, sőt, egy második irányítható karaktert is kaptunk. Hiába azonban a sok év késés, a TAoD gyakorlatilag játszhatatlan állapotban került a boltokba, emiatt a kasszáknál is hatalmasat bukott. A következő váltást a Tomb Raider: Legend hozta, amely búcsút intett a szülői háznak, és már a Crystal Dynamics keze munkáját dicsérte. Lara karakterének megteremtője, a golyófejű Toby Guard is visszatért a rajzasztalhoz, hogy megálmodja az „igazi” Tomb Raider 2-t. A játék visszatért a gyökerekhez, ismét az egzotikus helyszíneké lett a főszerep, a várt siker pedig nem maradt el: a sorozat most mégis rebootolja magát. Harmadszorra?



THE ANGEL OF DARKNESS (2003)

LEGEND (2006)

Amikor a Tomb Raider csak trilógia volt, Lara mellei, a fáklyája és a pisztolyai voltak a legkultikusabb tárgyai. Az új epizód megjelenésével ez a lista ismét bővülhet, látva, mennyire hangsúlyos szerep jut a vadászatnak és az íjnak.



Egyelőre még csak utalás sincs arra, ki lehet ez a titokzatos fiatal hölgy, de a jelek szerint Lara az életét is adná érte

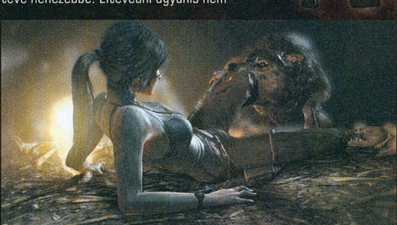
feliratú nyilat tartó állatról; a Tomb Raider már az első húsz percben mélyvízbe dobja az embert. Akik játszottak a régi részekkel, tudják, milyen ambivalens kapcsolatot ápol Lara az állatokkal. Tanult archeológus lévén tiszteli és szereti őket, ugyanakkor szíves örömest robbantja szét egy ritka bengáli tigris fejét a dupla Desert Eagle-lel. Ilyen emlékek mellett mámorító látni, hogy a reboot Larájának szíve is van, mely akár egy könnyes szemű szarvas láttán is képes megrepedni. A táplálkozás egyébként kulcsfontosságú: a békés erdőlakókon túl ragadozókkal is találkozunk (a farkasokat ajánlott elkerülni), és minden elejtett vadból húst zsákmányolhatunk, hogy ne csak a fejlődési rendszer emlékeztessen a program összetettségére.

SZEREP CROFT

Igen, fejlődést írtam: a Tomb Raider kapva kap az alkalmon, és némi szerepjátékos éllel fejeli meg az amúgy is grandiózus kalandot. Minél többet teszünk a túlélés érdekében – beleértve a harcot, a gyűjtögetést, a sziget bebarangolását, titkainak felfedezését – annál több tokent szerzünk, melyeket egy az egyben beválthatunk a feloldható képességek valamelyikére. Na, nem kell megijedni, szó sincs bonyolult RPG-mechanikáról, vagy unalmas farmolásról. Egy token egy skillre váltható be, vagyis a valutát a szigeten is tisztességesen mérik, a tanulható képességek pedig eloszlanak a vadászat, a fizikai erőnlét, és persze a gyilkolás mezsgyéjén. Bár a kipróbálható változatban csak pár feloldható képesség szerepelt, akadtak köztük ötletesek, mint amilyen az állatokra is kiterjeszthető túlélő ösztön. Lara, bár még nagyon fiatal, igazi Croft, így megörökölte családja élni akarását is. Az ösztön módot aktiválva mindig meg tudjuk mondani, hová szólít az adott feladat, és az ellenfelek helyzetéről is tájékoztatást kapunk, meg persze az állatokéról, ha aktiváljuk a már emlegetett képességet.

Sosem jó jel, ha egy sorozatot egynél többször indítanak újra, de ez most minden képzeletet felülmúlóan jól sülhet el

Ezek használata ráadásul egyáltalán nem kötelező: ha valaki szeretné, ösztön nélkül is végigjátszhatja a Tomb Raidert (pont úgy, ahogy régen), ezzel a saját dolgát téve nehezebbé. Eltévedni ugyanis nem ördöngösség, főleg, hogy a bejárható terület méretesnek ígérkezik. Persze, a Tomb Raider nem igazi sandbox játék, szó sincs Far Cry 3-at megszégyenítő dzsungelről. A felfedezésnek viszont így is jut szerep, mert a gyorsutazásnak hála visszalátogathatunk a már bejárt helyekre, hogy extra kincseket keressünk, vagy titkos sírokat tárjunk fel, ezzel is megkönnyítve a sziget teljes felfedezését. Menteni, fejlődni és enni a tábortüzeknél lehet, sőt, fegyvereink és felszerelésünk is módosítható, csak kerítsük elő a szükséges alkatrészeket. Még eldugott naplóbejegyzéseket is összeszedhetünk. Mindettől függetlenül a Tomb Raider egyirányú utcaként működik, a történetet lineáris módon tálalva: bár várhatók mellékes feladatok, Lara kalandjainak végkimenetelébe nincs beleszólás, lévén a Crystálnál erősen támaszkodnak a kidolgozott narratívára, amit a teljesen szabadon bejárható világ csúnyán aláaknázna.



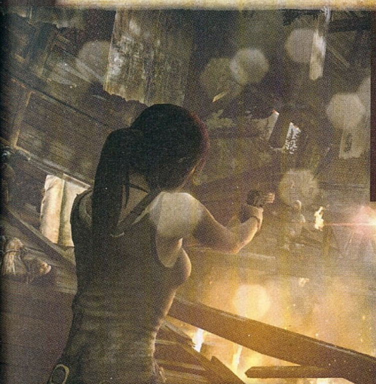
A sziget halálos csapdái nem csupán az állatokat, de az embereket is veszélyeztetik

ÖLNI ÖRÖM?

Lara első gyilkosságára, amit egy kissé kiéhezett zsoldoson követ el, komoly hangsúlyt fektettek a reklámkampányban, emlékezzünk csak a Comic Conos leleplezésre. Mivel azonban ez egy videojáték, nyilvánvaló, hogy az első sokk után máris szociopataként rohangálunk, és úgy irtjuk a zsoldosokat, mint a Raid a legyeket. Legalábbis ezt hihetnénk, az átvezetés viszont működik, hisz az első gyilkolást követő többi sem érződik természetes dolognak. Lőszerből nem várható túl sok, a demóban is megesett, hogy kifogyott a tár – ilyenkor marad a már bevált nyíl, vagy a lopakodás. Ami az arzenált illeti, használhatunk pisztolyt, géppisztolyt és

GYŰJTŐKNEK IS

A Tomb Raider mind külföldön, mind itthon több kiadásban is elérhető lesz – a hármas kínálatból értelemszerűen a két extra változat a legimpozánsabb. A Survival Edition különleges csomagolása 32 oldalas művészeti albumot rejt, de megtalálható benne egy zenei CD, egy vízálló túlélőtáska, illetve egy kétoldalas sziget térkép és poszter, grátisz letölthető tartalommal. A Collector's Edition a fentieket is magában foglalja, de igazi fénypontja a túlélő pléhdoboz, illetve a Play Arts Kai Lara Croft figura, amely hihetetlenül részletes, 40 ízületi ponttal rendelkező mása a játék főszereplőjének – kezébe szabadon pakolható puska, kézifegyver, vagy a hamarosan talán ikonikussá váló íj!



Lara még akkor is kénytelen tűzpárbajba bonyolódni, mikor szó szerint ég a lába alatt a talaj

shotgunt, ugyanakkor Lara dupla pisztolyai egyelőre még nem tűntek fel. Maga a lövöldözés sokat merít a nagysikerű Uncharted trilógiából, annyi különbséggel, hogy fedezékrendszert nem erőltettek ránk, így Lara mozgáskultúrája sosem kerül korlátok közé, illetve itt nem olyan könnyed az akció, minden egyes lelőtt ellenfél után érezzük, hogy kioltottuk valaki életét. Érdekes adaléka a Tomb Raidernek az Angel of Darknessben egyszer már kipróbált, ám azóta hanyagolt lopakodás és csöndes gyilkolás. Mivel Croft kisasszony nem szuperhős, alig bír ki pár lövést, a Molotov-koktélokat hajigáló ellenfelekkel szemben pedig mesterlövész legyen a talpán, aki állja a sarat.

Így kifejezetten érdekünkben áll, hogy ne keltsünk feltűnést, és a magányosan ácsorgó ellenfeleket hátulról küldjük a másvilágra. Sőt, feloldhatók olyan képességek, melyek segítségével csapdákat állíthatunk, vagy Lara kedvenc csákányát is kipróbálhatjuk. Persze nem lenne Tomb Raider a játék címe, ha a logikai feladványok, vagy az ügyességi- és platformelemek hiányoznának a repertoárból. Larával elég sok magaslatot, romot, sőt, ritkán fákat is megmászhatunk, derék leányunk pedig szeret esni-kelni, úgyhogy, amíg van alattunk talaj, nem kell félnünk a súlyosabb sérülésektől. A mozgás szintén Nathan Drake érdeme, de ahogy mondani szokás, jobbtól lopni nem szégyen, és tény, hogy az unchartedes irányítás csak jót tesz a játéknak. Szerencsére az eddig keveset reklámozott puzzle-elemek is visszaköszönnek, Lara szürkeállománya éppúgy elengedhetetlen a túléléshez, mint a pontos irányítás. És ha már szóba jött a vezérlés, ki kell térni a QTE-kre is, melyekből, bár akadt a demóban épp elég, a fejlesztők szerint egyre kevesebb lesz a későbbi szakaszokon. Ennek is megvan az oka, a QTE remek eszköz a sokkhatás és a váratlan fordulatok bemutatásához. Bízzunk benne, hogy így lesz, mert az összkép eddig kiemelkedő, és kár lenne elrontani mindezt egy sor unalmas „nyomd az X-et, majd az Y-t" típusú feladattal.

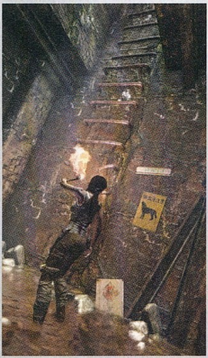
TAVASZ, A TÚLÉLÉS JEGYÉBEN

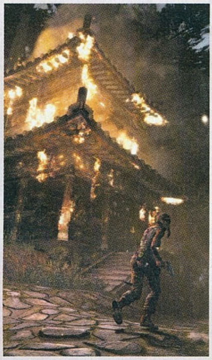
Bár akadnak még megválaszolatlan kérdések, egy biztos: a Tomb Raider nagyon meggyőző játéknak ígérkezik, és nemcsak a fent említett, milliónyi funkció miatt, hanem azért is, mert Lara első kalandja úgy néz ki, mint semmi más. A képeket és a trailereket tessék elfelejteni, a grafika életben még azoknál is lenyűgözőbb. A textúrák kidolgozottsága példaértékű, a pályatervezésre nem lehet egy rossz szavunk sem, a különleges effektusok, mint a terjedni képes tűz, vagy a sűrűn szemerkélő eső a jelenlegi hardveres generáció lehetőségeinek csúcsát képezik. Bár a demó kizárólag Xbox 360-on volt játszható, a látvány a kitett tévéken is földbe döngölő volt, képzeljük csak el, milyen lesz mindez sokkal magasabb felbontásban, javított textúrákkal és élsimítással. A grafika persze mit sem érne kiváló karaktermodellek nélkül, ám mind Lara, mind a többi szereplő gazdagan kidolgozott, nagy hangsúlyt fektetve a mimikára, mely ugye kiemelten fontos egy érzelmes sztorit elmesélő játéknál. Mivel ez az első olyan Tomb Raider, ami megannyi kontinens sok országa helyett egy fix, kötött helyszínen játszódik, felmerülhet a kérdés, hogy mégis miként teszik változatossá a szigetet a Crystal grafikusai. Részletekbe nem bocsátkozhatunk, de annyit elmondunk, hogy emiatt kár aggódni, a csapat tudja, mi fán terem a kreativitás. Egyedül a gépigény miatt fájhat majd a fejünk.

A Tomb Raider bőven megéri a várakozást, és márciusig még sok víz lefolyik a Dunán. Ha hihetünk a kreatív munkálatokat igazgató Noah Hughesnak (interjúnk a következő oldalakon!), akkor a csapaton nem múlik, hogy ez legyen az eddigi legnagyobb Tomb Raider, és bár a bevezetőben leszögeztük, hogy egy próbaváltozat alapján kár messzemenő következtetéseket levonni, mégis úgy tűnik, hogy komoly dolog van születőben, ami, hacsak valamit nagyon el nem szúrnak, megállhatja a helyét a brutális, 2013-as felhozatalban.

INTERJÚ A FEJLESZTŐKKEL

A játék kipróbálása után annak kreatív feladatokért felelős igazgatója, Noah Hughes is rendelkezésünkre állt egy interjú erejéig, mi pedig feltettünk neki pár keresett, és kevésbé keresett kérdést a sorozat új irányvonaláról, és a friss TR-rebootról.





Nem ez az első alkalom, hogy a Crystal Dynamicsnál rebootoljátok a Tomb Raider sorozatot. Mi volt a baj a Core Design eredeti irányvonalával? Úgy vélitek, hogy a régi játékok olyan közönséget céloztak, akik többé már nem keményvonalas játékosok, vagy kikerültek a játékvásárló célközönségből?

Nos, mi úgymond megörököltük a Tomb Raidert, és tiszteltük mindazt, amit a Core megalkotott. A Tomb Raider: Legendben – az első olyan játék, amit mi készítettünk a sorozatban – igyekeztünk összegyúrni mindent, ami miatt remekelt a franchise; mely számomra a játékmechanika magját, a logikai feladványokat, a felfedezés élményét, a harcot és persze Lara Croft személyét jelenti. Mindezt pedig úgy szerettük volna tálalni, ahogy az a legélvezhetőbb és leginkább releváns volt akkortájt.

Ez nem afféle ítélet volt a részünkről, nem elvettük a sorozatot a Core-tól, hanem hozzánk került, és igyekeztünk a tőlünk telhető legjobbat nyújtani, felhasználva minden tehetségünket, saját grafikus motorunkat, és sok egyebet, hogy olyan Tomb Raidert készítsünk, ami elkapja a játékok nyújtotta általános érzést. Személy szerint nem éreztem úgy, hogy bármiféle változtatásra lenne szükség, sokkal fontosabb volt, hogy továbbra is azt szállítsuk, amit az emberek szerettek, és leszámítva pár kánoni elemet, nem gondoltunk a Legendre rebootként. Egy olyan trilógiát tettünk az asztalra, ami újra elmesélte az első részt az Anniversaryvel, majd Lara későbbi, új kalandjait taglalta. Ugyanakkor mi ezt egyazon univerzum folytatásának láttuk, és ez az első alkalom, hogy Lara történetét az alapoktól kezdjük újra. Egyébként a kezdő lökést nem egy eredet sztori elkészítésének ötlete adta, hanem, hogy valami frissebbet alkossunk, mint korábban. Azt mondtuk, hogy oké, ez most hosszabb ideig készül majd, és olyasmi lesz, amit még nem látott a publikum, de mikor játszani fogják, azt mondják, hogy „igen, ez egy Tomb Raider játék". A kiindulási pont tehát az volt, hogy nem akarunk ellustulni, vagy kiábrándítani a rajongóinkat, mondván, mindig ugyanazt csináljuk. Mégis Larát és sírrablást akartunk adni nekik, pont, ahogy szeretnék.

Mielőtt bejelentettétek a játékot, megannyi pletykát halottunk, sőt, művészi munkákat is láttunk egy horror témájú megközelítéssel kapcsolatban. Végül mi történt ezzel az elképzeléssel?

Az egyik olyan dolog, amit ezzel kapcsolatban az emberek nem vesznek figyelembe, az, hogy korai, kiszivárgott koncepciórajzokról volt szó. Valójában egy csomó dolog eszünkbe jutott. Amikor eltökéltük, hogy az új játékra több időt szánunk, azt is eldöntöttük, hogy több kreatív területet is feltérképezünk. Bár az emberek mindig ezt az egyet pedzegetik, a helyzet az, hogy most is van ötven másik tervezet az irodában. (nevet) Végül különböző elemeket vettünk át ezekből az elképzelésekből, és ott értünk földet, ahol most is vagyunk. Ugyanakkor visszaköszön ez-az a játék rajzasztali múltjából, vannak még horrorszerű pillanatok, ám ez valójában sosem volt több egy színnél a teljes palettáról, mellyel megfestettük a Tomb Raider reboot portréját.

A korábbi Tomb Raider játékok történetét házon belül írtátok, most viszont a bájos Rihanna Pratchetthez folyamodtatok segítségül, aki olyan játékokon dolgozott korábban, mint a Prince of Persia sorozat, vagy épp a DICE-féle Mirror's Edge. Miért döntöttetek a váltás mellett? Úgy gondoljátok, hogy a játékiparban kevés a tehetséges és tapasztalt író, akik hihető történeteket képesek megalkotni, azon túl, hogy kiszolgálják a játékmenet szükségleteit?

Dolgoztunk már külsős írókkal korábban, és minden alkalommal igyekszünk olyan írót választani, aki megfelelő az adott feladatra. Ez estben egy rakás szakember munkáját átnyálaztuk, még a kezdeti folyamatok alatt. Számomra az volt a legfontosabb, hogy olyan írót válasszunk, aki segít kiteljesíteni Lara Croft karakterét, és egy hiteles főszereplőt kovácsol, némi összetettséggel. Amint Rihanna elkezdett velünk dolgozni, biztossá vált bennem, hogy jobban csinálja mindezt, mint amire képesek lennénk. Szóval

elsősorban az ő képességein múlott, hogy, egy valós személyiséggel megáldott Larát adhatunk a játékosoknak, aki önmagában is reprezentálja, hogy mit is akarunk elérni az új hangvétellel.

Egy állandó, fix helyszín szerepeltetése új elem a sorozatban. Még a történet megalkotása előtt eszetekbe jutott az ötlet, vagy az egész játékot e köré az elképzelés köré építettétek fel? Hogyan oldjátok fel a rögzített terület okozta „beszűkülést"?

Elég korai koncepció volt a nyitott, fix világ, noha korántsem olyasmi, amivel kapcsolatban biztosan tudtuk, hogy meg is valósul. Mikor megírtuk a történet alapjait, nyitva hagytunk egy ajtót az utazgatás lehetőségének, azt ugyanis mindenképp el akartuk érni, hogy a helyszíneknek tényleg értelmük legyen. Ragaszkodtunk hozzá, hogy a játékos megkapja a felfedezés lehetőségét, így az olyan dolgok, mint mondjuk a gyorsutazás, nem lógnak ki a játékrendszerből. Az is fontos volt továbbá, hogy mindennek ellenére változatos környezetet teremtsünk, szóval, ahogy utazol keresztül a szigeten, úgy találkozol más és más „ízű" helyszínekkel, így fizetve meg a váltakozó pályák hiánya okozta tartozást. Egy nagyobb, gazdagabb területet adunk tehát, új lehetőségekkel, stílusjegyekkel.

Látni Lara első gyilkosságát, amivel ráadásul a saját bőrét próbálja menteni, elég kemény dolog. Hogyan éritek el, hogy a többi erőszakos tette természetessé váljon? Gyilkológéppé válni ugyanis nem olyan dolog a valóságban, ami ilyen gyors ütemben megtanulható.

Na, igen, ez egyike azoknak a narratívával kapcsolatos nehézségeknek, melyek szemben állnak a játékmenet diktálta szükségletekkel. A harc fontos eleme a Tomb Raidernek, csakúgy, mint az állatok szerepeltetése, mely komoly múltra tekint vissza a franchise történetében. De ha már itt tartunk, akartunk emberi ellenfeleket, hogy a dialógusok és a sztori medrében haladva egy élő, lélegző világot építsünk velük. Úgyhogy a szerepeltetésüknek fontos szerep jutott a tervezéskor. A szokásos sallangokon túl egy olyan karaktert szerettünk volna létrehozni, aki érezhetően, látványosan próbálja feldolgozni az eseményeket, hogy idővel szinte bármire képessé váljon a túlélés érdekében.

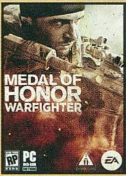
Személy szerint úgy vélem, hogy Larának, mint jellemnek, egyik kulcsfontosságú tulajdonsága, hogy erősen célorientált: ha lebeg valami a szeme előtt, hajlandó mindenre, hogy elérje, és ebben az esetben ezt a túlélés és a menekülés vágya teljesíti ki. Szerettük volna úgy tálalni a dolgokat, hogy egyértelmű legyen, Lara azért teszi, amit tesz, mert rákényszerítik, és minden tette mögött van valamilyen motiváló erő. Ugyanakkor nem akarunk minden gyilkosságot kiemelni, elég volt az első alkalmat bekeretezni, hogy tudassuk, Lara komolyan veszi a halált. Ezt a továbbiakban is sulykoljuk, de a játékosnak muszáj tiszteletben tartania a helyzetet, azaz, hogyha Lara nem veszi fel a harcot, nem élheti túl a kalandot. Számunkra ez annyit tesz, hogy motiváljuk a karakter cselekvéseit, és nem csak a játékmechanika diktálta iramban lökdössük előre, miközben mégis szállítjuk az elvárásoknak megfelelő játékmenetet.

Ami az arzenált illeti, láttunk íjat, géppisztolyt, sima pisztolyt, de mi a helyzet Lara klasszikus dupla Desert Eagle-jeivel? Visszatérnek?

Hát, pisztolyod már van a játékban! (nevet) Nem igazán akarok olyasmiről beszélni, ami később következik a sztoriban, mert nem szívesen spoilerezném el az eljövendő eseményeket. Annyit viszont elmondhatok, hogy roppantmód tiszteljük Larát, mint ikont, és az eredettörténetekben az a legszebb, hogy láthatjuk, ahogy egy karakter szimbolikusan átalakul azzá a figurává, akit szeretnek az emberek.

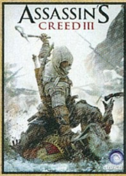
PC GURU ELŐF

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 lapszám) VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!



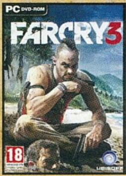
Medal of Honor: Warfighter
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

FIFA 13
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

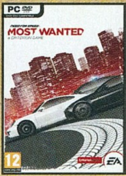


Assassin's Creed III
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft

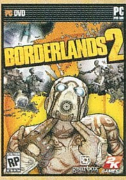
Battlefield 3 Prémium előfizetés
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



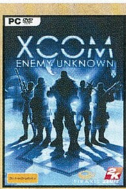
Far Cry 3
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



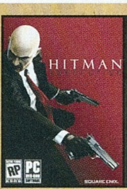
Need for Speed: Most Wanted
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 20 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 19 990 Ft



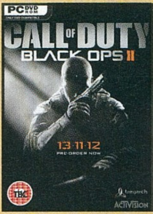
Borderlands 2
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



XCOM: Enemy Unknown
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



Hitman: Absolution
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 21 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 20 990 Ft



Call of Duty: Black Ops II
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 23 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 22 990 Ft

Battlefield 3 alapjáték + Premium előfizetés egyben

Battlefield 3: Premium Edition
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 23 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 22 990 Ft

Guild Wars 2
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 24 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 23 990 Ft

A legolcsóbb ajánlat ami PC-s játékot is tartalmaz!

Torchlight II:
+ 12 PC Guru magazin
Új előfizetéssel: 18 990 Ft
Meglévő előfizetőknek: 17 990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

IZETÉSI AKCIÓ

ÉVES ELŐFIZETÉS (12 PC Guru magazin) SSD MEGHAJTÓVAL!

Kingston SSDNow V+300 60 GB meghajtó

A Kingston SSD megnövelt életciklusa és sebessége maximális felhasználói élményt kínál. Az egység SATA 3.0 csatlakozón 450 MB/s olvasási sebességgel bír, és 450 MB/s-sel írható. A V+300 SSD-család a LSI SandForce SF-2281 vezérlőjét tartalmazza, valamint támogatja a SATA Rev 3.0 (6Gb/mp) szabványnak megfelelő csatolókat, és visszafelé kompatibilis a korábbi SATA szabványokkal is.

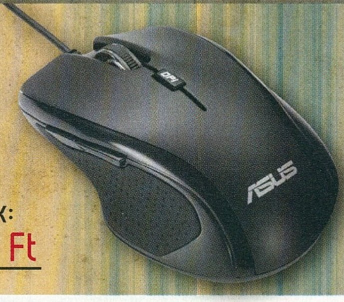
Új előfizetéssel: **27 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **26 990 Ft**

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS (6 PC Guru magazin) GAMER EGÉRREL!

ASUS UX300 GAMER EGÉR

A nagyfelbontású, ergonomikus egér kifinomult érzékelési technológiája garantálja a kiemelkedő pontosságot és válaszkészséget. Ergonomikus alakja okán kényelmes hosszabb használat után is. Vezetékes kivitel, USB csatlakozó, és azonnali felbontásváltás 1000 és 1600 DPI között.



Új előfizetéssel: **10 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **9 990 Ft**

HAGYOMÁNYOS ÉVES ÉS FÉLÉVES ELŐFIZETÉSEK

Éves előfizetés (12 lapszám)

Új előfizetéssel: **16 990 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **15 990 Ft**

Féléves előfizetés (6 lapszám)

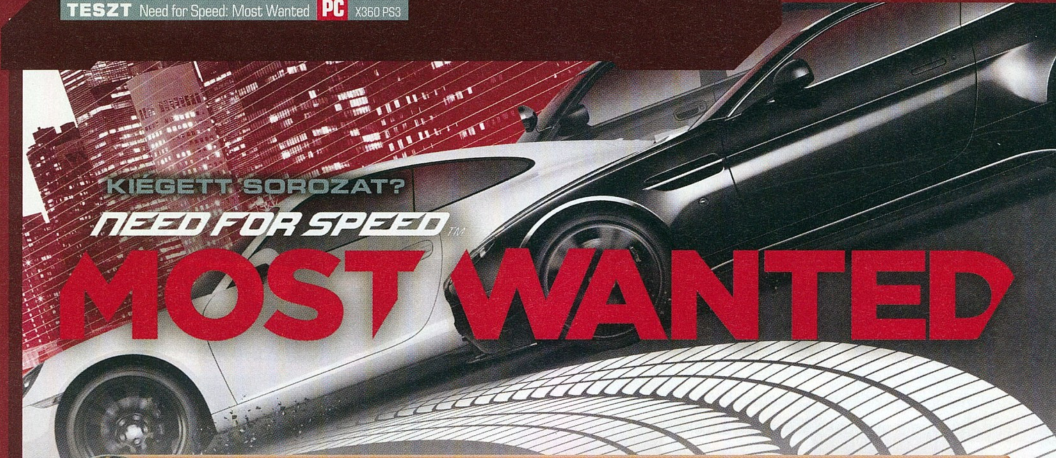
Új előfizetéssel: **9 570 Ft**

Meglévő előfizetőknek: **9 070 Ft**

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabíthatják meg előfizetésüket!

5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.

6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.



KIÉGETT SOROZAT? NEED FOR SPEED MOST WANTED

[IRTA CHRIS] ÚGY TŰNIK, HOGY IDÉN AZ ELECTRONIC ARTS JÁTÉKAI NEM FOGJÁK MEGDÖNTENI AZ ELADÁSI REKORDOKAT. MÚLT HÓNAPBAN OTT VOLT A BÉNÁCSKA MEDAL OF HONOR, MOST PEDIG CSIKORGÓ KEREKEKKEL BEFAROLT HOZZÁNK A NEED FOR SPEED: MOST WANTED IS, AMI... HÁT, MÁR NEM IGAZÁN NEED FOR SPEED. DE VAJON ETTŐL MÉG JÓ JÁTÉK? NOS, A VÁLASZT CIKKÜNKBEN MEGTALÁLOD.

A közel két évtizedes múltra visszatekintő Need for Speed sorozat címe már valószínűleg a sarki Marika néni számára is ismerősen cseng. Nagynevű, nagy múltú franchise-ról van szó, amelynek legemlékezetesebb részeire mindenki kicsit másképp emlékszik. A Porsche Unleashed, a High Stakes, az Underground, vagy éppen a Most Wanted sokunk kedvenc versenyzős játékai voltak, az elmúlt pár év viszont nem volt túl emlékezetes a sorozat kedvelői számára. Ott volt például a tavaly megjelent The Run, amiből kb. annyira emlékszünk, mintha a Resident Evil filmek legújabb részét néztük volna meg. Másnapra már azt is elfelejtettük, hogy játszottunk vele, nemhogy azt, hogy miről szólt.

Ezt a finom kudarcot persze igyekeztek férfiként viselni az EA-nél, lelkesedésük és kalandvágyuk egy cseppet sem lankadt az elmúlt év során. A kiadó fejesei úgy döntöttek, hogy a sorozat újabb, kockázatos irányba terelése helyett elkészítik a Need for Speed játékok egyik legjobb részének újramelegített változatát. Ehhez a feladathoz először is kivágtak mindenkit a csapatból (jó-jó, átrakták őket más stúdiókba), aztán az egész fejlesztést rábízták a Burnout sorozattal ismertté vált Criterionra, akikben ez idáig nem nagyon csalódtunk (persze a 2010-es Hot Pursuitról megoszlanak a vélemények). Tudni kell, hogy a Burnout-játékok mindig is erős konkurenciái voltak a Need for Speedeknek, egészen addig, amíg az óriáskiadó fel nem vásárolta a kicsi stúdiót – ezért aztán bizakodva tekintettünk az idei folytatásra.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Criterion

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
van

INFO

Az NFS: Most Wanted 2012. november 2-án jelent meg Európában. A játék PC-s változata 10 990 forintért szerezhető be a megfelelő boltokban, illetve közvetlenül letölthető az Originből 50 euróért.

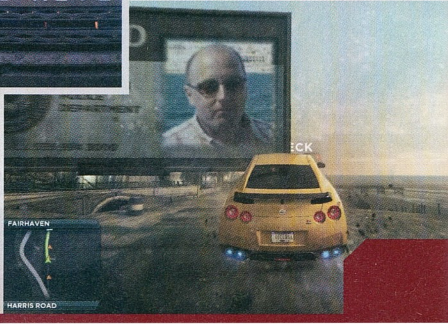
VÁROSI FORGALOM

Nos, azt azonnal le kell szögezni, hogy a Most Wanted 2012-es változata már csak nyomokban tartalmazza az eredeti részek hozzávalóit. Ez persze nem feltétlenül baj, hiszen egy gyorsan változó világban élünk, amelynek szokásaihoz folyamatosan alkalmazkodni kell. Így tettek a brit Criterion emberei is, akik alaposan megújítva, számtalan, más játékokban már bizonyítottan jól működő elemekből építették fel az új Most Wantedet. Az idei NFS legfontosabb újítása, hogy ezúttal egy teljesen nyitott világú autóversenyt kapunk. Nincs történet, nincs hagyományos kampány mód, nincsenek előre meghatározott feladatok. A játékos célja csupán annyi, hogy minél több pontot összegyűjtve egyre feljebb kerüljön a legkörözöttebb autóversenyzők top 10-es listáján, egyenként győzve le az azon található rosszfiúkat, megszerezve az autóikat. Tehát bedobnak minket egy városba, ahol aztán bármit csinálhatunk, a lényeg, hogy minél több pontot gyűjtsünk be az utakon repesztve.

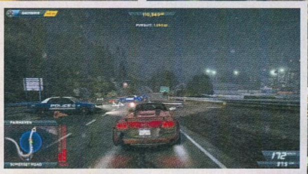
Szerelemgyerek

Bár a mostani NFS: Most Wanted már csak nyomokban emlékeztet a 2005-ös elődjére, a Criterion állítása szerint a legendás első rész szeretete vezette rá őket a remake elkészítésére. Hamish Young fejlesztő elmondta, hogy bár a sorozat teljes történetét átnyálazták, egyik részről sem idéztek fel olyan sok boldog emléket, mint a Most Wantedről.

Ilyen pontokat elsősorban versenyeken szerezhetünk, melyekből autónként 5 darabot találunk a város egyes részein, de rengeteg pontot begyűjthetünk úgy is, ha semmi mást nem csinálunk, csak magunkra



Az eredeti NFS élményből lassan csak annyi marad a sorozatban, hogy minden kocsi licencelt



BATEVÉLEMÉNY

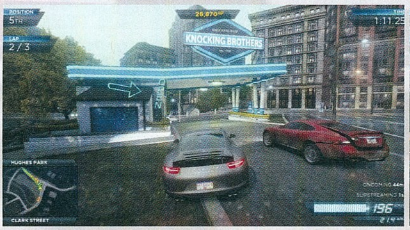
NEM CSAK CHRIS, DE BATE IS NEKIVESELKEDETT A JÁTÉKNAK, LÁSSUK, HOGY Ő MIT GONDOL A 2012-ES NEED FOR SPEED: MOST WANTEDRÓL:

BATE HATALMAS CSALÓDÁS

Eredetileg úgy volt, hogy én tesztelem az új Need for Speed epizódot, de pár óra játék után rájöttem, hogy képtelen lennék objektívan viszonyulni a 2012-es Most Wantedhez, így inkább átadtam a stafétabotot Chrisnek. Ez a játék már nagyon messze van attól, amit én az NFS-ben szerettem, és ezen nem tudtam „túl tenni" magam. A nyitott városban való száguldozás nekem kissé átláthatatlan és unalmas volt, egyáltalán nem tudott lekötni a lényegében célnélküli kergetőzés. Hiába szép, hiába van benne sok gyönyörű autó, hangulata egyáltalán nincs a játéknak, és sokkal inkább tűnik egy rombolás nélküli Burnout Paradise-nak, mint egy NFS-nek. Ennél még a tavalyi – szintén gyenge – The Runt is jobban élveztem.

Az új verdák megszerzésében már nincs semmi kihívás, csupán meg kell találni őket a városban

haragítunk pár tucat rendőrjárőrt, majd miután 20 percig futkorászunk velük Fairhaven utcáin, egy szűk sikátorban elbújva lerázzuk őket. Ezen kívül pontot kapunk, ha kilökünk egy másik autóst egy versenyben, ha nagy sebességgel áthajtunk egy traffipaxon, vagy ha lezúzuk a város hirdetőtábláit és biztonsági kerítéseit. Egyszóval ömlik a pont minden irányból, ami egészen jó érzéssel tölti el a játékost még akkor is, ha tudjuk, nincs komolyabb célunk a játék elindítása után.



Mindegy, hogy mennyivel megyünk neki az ellenfélnek, mindig olyan, mintha flexelnénk a kocsiban

A nyitott, szabadon bejárható város ötlete persze nem új keletű, a játék tehát meg sem próbálja eltüntetni a készítők egyik korábbi játékának, a Burnout Paradise-nak a nyomait. A hirdetőtáblákon való áthajtás, az alternatív útvonalak megtalálása, vagy a Most Wanted versenyek után lévő „üsd ki a másik kocsit, hogy megszerezd magadnak" egytől egyig a Paradise sajátosságai voltak. Még a versenyeket is ugyanúgy, a kerekek pörgetésével kell indítani, mint ott. Ha szigorúak szeretnénk lenni, azt mondanánk, hogy csak egyetlen dologban különbözik a játék: itt már licencelt autókat zúzhatunk le.

ELSŐBBSÉG ADÁS NEM KÖTELEZŐ

Sztori mód tehát nincs, aminek persze nem mindenki örül. Konkrét cél és fejlődési folyamat nélkül nagyon sok extra tartalékkal kell rendelkeznie egy játéknak, ha sikeres eladási számokat akar produkálni, a Most Wanted viszont nem igazán bővelkedik ezekben az elemekben. Elsőre kicsit meglepőnek tűnhet, de itt minden autót azonnal megkap a játékos. Na persze nem feltétlen azonnal, hiszen a városban „elrejtve" találjuk meg a verdákat, amelyeket ha meglátunk, elég csak odagurulni hozzájuk, majd egy gombnyomással átpattanhatunk az üléseikbe, és már hasíthatunk is tovább. Lényegében

Valószínűleg az NFS: Most Wanted az első olyan játék a világtörténelemben, ahol a helikopterek direkt ütköznek az általuk üldözött autókkal

azonnal kezdhetjük a játékot úgy, hogy megkeressük a program egyik leggyorsabb verdáját, a Lamborghini Aventadort, s az máris a miénk. Igen ám, de a cél nem az, hogy megszerezzük a legjobb autókat a játékban, hanem a pontgyűjtés és az ezzel együtt járó Most Wanted versenyek megnyerése, ráadásul mindegy, milyen kocsink van, a versenyekben úgyis hasonló kategóriájú ellenfelekkel találkozunk. A lényeg abszolút a pontszerzésen van, de így egyfelől elveszik a Need for Speed játékok egyik legnagyobb húzóereje, az autók megszerzésének öröme, másfelől sosem érezzük úgy, hogy végre befejeztük a játékot, és mi vagyunk az istencsászárok.

Az is elég érdekes, hogy minden megtalált autóhoz csupán 5 verseny tartozik, ami nem túl sok. Főleg, ha azt nézzük, hogy ezek közt akadnak átfedések is, tehát az egyes versenyeket különböző kategóriájú autókkal is újrajátszhatjuk, de a lényeg, hogy hiába akarunk lecövekelni a kedvenc kocsink mellett, muszáj váltanunk, mert pontot csak úgy szerezhetünk, ha más versenyekben is próbára tesszük magunkat. Egyébként ezeket a versenyeket érdemes a nehézségi szintjeiktől függő sorrendben végigtolni, hiszen a győzelem esetén különféle kiegészítéseket, fejlesztéseket nyithatunk meg az aktuális gépjárművünkhöz, ami jó dolog, hiszen a kocsi erősebb lesz, habár az kiábrándító, hogy a „modelleken" ennek semmilyen látszata

Ha a 2005-ös Most Wantedet keresed a játékban, akkor csalódni fogsz. Tiszta lappal viszont jó móka a 2012-es változat.

A játék legjobb része ezúttal is az Autolog, ami folyamatosan kihívásokkal árasztja el a játékost a barátoknak köszönhetően

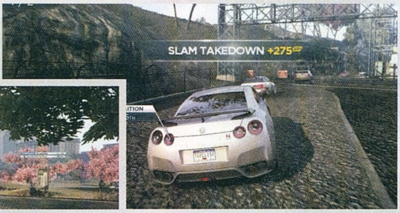
● **Egy dolog változatlan maradt az új NFS-ben, ez pedig a száguldás élménye, ami a teljesen megvariált alapok ellenére is ugyanolyan élvezetes, mint régen**

nincsen. Elsőre mindig érdemes beszerezni a burnout gyorsítót, aztán jöhetnek a jobb gumik, amivel aszfalton kívül is jól teljesít a kocsink, végül pedig a jobb sebváltó, a könnyebb vázszerkezetet, satöbbi-satöbbi. Minden autóhoz 10 fejlesztés tartozik, valamint egyedi kihívásokat teljesítve (pl. csúsztasd a kocsit 4000 méteren át) kaphatunk egy-egy már meglévő kiegészítőből jobb változatot. Egyedi festéseket, vizuális tuningolást sajnos nem rakhatunk verdánkra, új színt is csak úgy varázsolhatunk a kasztnira, ha áthajtunk a városban található javítóműhelyeken.

DOMBOKON, UTAKON

Jó dolog viszont, hogy a készítők beépítettek egy Easydrive nevű rendszert is a játékba, aminek segítségével ide-oda ugrálhatunk a már megtalált autóink és felfedezett versenyeink közt, tehát nem szükséges kilométereket autóznunk minden egyes alkalommal azért, ha újra akarunk indítani egy mérkőzést, vagy ha autót szeretnénk váltani. De persze ettől függetlenül érdemes szabadon is autókázni, hiszen csak így találhatjuk meg a városban elrejtett több tucatnyi autó mindegyikét.

Maga a vezetés a hasonló autós játékok élményét hozza, tehát a Most Wanted távolról sem próbál realisztikus lenni, csupán a versenyzés örömét nyújtja. Sajnos az arcade jelleg ellenére a sebességérzet nem az igazi, hiszen bár 280 km/óra felett már nem tudtunk pislogni, viszont alacsony sebességnél (100 km/óra) úgy tűnik, mintha csak vánszorognánk az utakon. Nehezen



szoktuk meg azt is, hogy az autók lomhán fordulnak, de kis gyakorlással, a fék finom nyomkodásával, csúsztatásokkal azért begyakorolható ez is. Néha furcsának érezzük az autók súlyát is, de összességében nincs nagy baj a vezetési modellel, egyszerű arcade autóversenyt kapunk, annak minden előnyével és hátrányával.

EZ 8 BÜNTETŐPONT LESZ

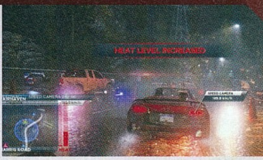
Versenyek terén a szokásos felhozatallal találkozhatunk. Lesznek sima körversenyek, sprintek, amikor egy előre meghatározott pontig kell versenyezni, valamint olyan futamok, amikor csak az átlagsebességünket méri a játék. Semmi extra, de persze nem is vártunk ennél sokkal többet. Még csak az kellett volna, hogy minden sarkon autótöréses kihívásokkal találkozzunk. Persze nem Most Wanted lenne a játék alcíme, ha nem lennének rendőrök az utakon, akik legtöbbször mindent megtesznek azért, hogy megakadályozzanak minket egy-egy verseny befejezésében. Az üldözésekkel együtt járó hangulatbomba persze most is jókorát szól a fejünk mellett, a szirénák és a rendőrségi rádiók hangja azonnal megemeli a játékos pulzusát, tehát a készítők ezúttal is jól ráéreztek arra, hogy mivel lehetne még izgalmasabbá tenni az amúgy hétköznapinak számító sportkocsis küzdelmeket.

De nem felétlenül csak versenyek közben fenik ránk fogukat a rend éber őrei, ugyanis folyamatosan járőröznek a városban, s amint extrém gyorshajtáson kapnak minket, azonnal utánunk erednek, és megpróbálnak megállítani minket. Minél tovább zajlik egy üldözés, úgy vetnek be egyre nagyobb erőket ellenünk, s próbálnak meg minket kiszorítani és megállítani. Megjelennek az

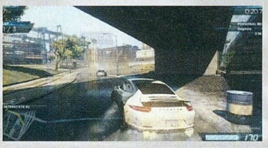
TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	42 FPS	26 FPS	17 FPS
Memória 2GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3,1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600x1200-es felbontás, a grafikai opciók között minden kapcsoló Off vagy Low állásban. A grafika nem díjnyertes, de legalább szaggatás nélkül száguldhatunk.	1600x1200-es felbontás, a grafikai opciók között minden kapcsoló On vagy Medium állásban. A grafkia szebb lesz, cserébe viszont erősen csökken a képfrissítés.	1600x1200-es felbontás, a grafikai opciók között minden kapcsoló On vagy High állásban. Az NFS ilyen beállítások mellett már élvezhetetlen játékmenetet produkál.
AQUA electromax GAMER MAX	59 FPS	53 FPS	36 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	Full HD felbontás, a grafikai opciók között minden kapcsoló Off vagy Low állásban. A látvány nem kifejezetten szép, cserébe viszont a játék hasít, ahogy kell.	Full HD felbontás, a grafikai opciók között minden kapcsoló On vagy Medium állásban. A látvány számottevően javul, de mindez alig érződik a képfrissítésen.	Full HD felbontás, a grafikai opciók között minden kapcsoló On vagy High állásban. A látvány gyönyörű, azonban ez már érezhetően visszaveszi a teljesítményt.

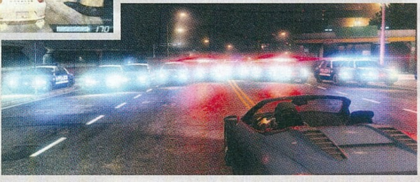


Habár mi helyenként idegesítőnek tartjuk, de ezúttal sem maradtunk látványos ütköző videók nélkül. Mindegy, hogy egy falat vagy egy kocsit trafálunk el, mindet külső kameranézetből csodálhatjuk meg.



Az elsőre elrettentő rendőrblokádoktól nem kell megijedni, okosabb, ha jól beleléptek a gázba

Most mondjátok meg, egy láthatóan fa stégen mégis mi a bánat vet szikrát...?



egyre komolyabb úttorlaszok, a tüskés csapdákat eregető autók és a helikopterek is. Ha elkapnak, bukjuk az üldözéssel járó pontokat, de igazából semmilyen más büntetésben nem részesülünk – visszakerülünk a város közepére, és kész.

Sajnos a mesterséges intelligencia az ilyen üldözések során megmutatja foga sárgáját, ugyanis gyakran látni, hogy a járőrök hihetetlen buta mód akadnak fent egy szalagkorláton vagy egy épület sarkában, amiből persze a játékos sokszor nem sokat érzékel, hiszen mindez a háta mögött zajlik, a rendőri erősítés pedig folyamatosan érkezik a nyakába. Társaink sem tökéletesek az akadályokat illetően, de tény, hogy elég agresszívek lesznek, ha letoljuk őket az utakról.

LÁTNI ÉS LÁTSZANI

A játék alatt egyébként nem a The Runban is brillírozó Frostbite 2, hanem a Chameleon motor egy alaposan feltuningolt változata fut, amit a 2010-es Hot Pursuitban láthattunk utoljára. Annak ellenére, hogy egy régebbi motor dübörög a Most Wantedben, a játék meglepően jól néz ki, köszönhetően a dinamikusan változó napszakoknak, a remek vetett árnyékoknak, és a kidolgozott autómodelleknek. A látvány mellett pedig külön kiemelnénk a remek zenei választékot, érezhetően nem kis pénzt szórhattak ki az EA munkatársai a számok jogdíjaira.
És persze most is ott pihen a játék mellett az Autolog, ami ezúttal is a legjobb dolog az egész programban. Persze csak akkor, ha legalább 3-4 barátunknak szintén megvan a Most Wanted, ugyanis csak ilyenkor ad hatalmas pluszt az Autolog online rendszere. Röviden arról van szó, hogy minden versenyt, minden traffipaxon való áthajtást rögzít a játék, s ezzel folyamatos kihívás elé állítja barátainkat. A haverod csinált egy új rekordot Lamborghini Countach-sal? Autolog Alert – ideje megdönteni. A szomszéd Pistike nagyobb sebességgel hajtott át a belvárosi sugárutakon, mint én? Autolog Alert – nyomás ezt is megdönteni! Amennyiben profilképünket feltöltjük a játék weboldalára, akkor a városban található reklámtáblákon is megjelenik a körözési fotónk, amit ugyancsak odadörgölhetünk barátaink orra alá. Az Autolog nélkül a Most Wanted valóban nem lenne más, mint egy újabb szürke, már-már unalmas autóversenyzős program.

DUGÓBAN

Korunk normáihoz igazodva a Most Wanted is tartalmaz többszereplős játékmódot, amiben további pontokat gyűjtögethetünk magunknak, illetve kicsit változatosabbá tehetjük a játékélményt. A multiban egyszerre 16 játékos vehet részt, és nemcsak sima versenyeket, hanem különlegesebb feladatokat bíznak ránk, melyeken még azok is jól szerepelhetnek, akik alapból utálják a multis autóversenyzést. Ha belépünk egy többszereplős játékba, először is a város egyik részén megjelenik az adott feladat, amihez minél előbb érünk oda, annál több pontot kapunk. Ha mindenki felsorakozott, akkor jöhet a verseny, ami lehet sima sprint, körverseny, vagy akár egy bizonyos helyre való felugratás is, a lényeg, hogy ne hagyjuk magunkat kilökni a többiek által. Minél többet versenyzünk, úgy nyithatjuk meg az új autókat, illetve a hozzájuk járó fejlesztéseket és festéseket, tehát itt egy, a single playertől független fejlődési rész található. Érdekesség továbbá, hogy minden autóhoz jár egy extra képesség is, amit aktiválva végtelenített turbót kaphatunk, vagy akár az ellenfeleink járműveit is lemásolhatjuk.

BURNOUT PARADISE 2

Jó pár sorral feljebb már írtuk, hogy ez a Need for Speed már nem az a Need for Speed, amit egykoron megismertünk és megszerettünk. Hiányoznak belőle a sorozatra mindig is jellemző tulajdonságok és extrák. Ami megmaradt, az a licencelt autómárkák és a jól csengő cím. Ez persze nem jelenti azt, hogy rossz játék lenne a Most Wanted, hiszen összességében elég jó vele játszani. Még akkor is, ha a mesterséges intelligencia nem az igazi, ha nincs kampány, vagy ha minden autót megkapunk azonnal. Hiszen ott van például az Autolog, ami hatalmas királyság, a rengeteg, felfedezésre váró terület, és a körözési listán való felkapaszkodás, ami hosszú órákra lekötik a játékost. Kár, hogy mindezt Need for Speednek, és nem Burnout Paradise 2-nek hívják.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 20 GB HDD

Bár a játék inkább tartozik a Burnout sorozatba, mint az NFS-be, attól még remekül elszórakozhatunk vele. Az Autolog által élettel és kihívással megtelő város felfedezése pedig remek élményt garantál.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az Autolog szuper, a jobbnál jobb licencelt autók megtalálása pedig jó móka. Oh, és a zenei választék is pazar!

KONTRA

Az MI nem túl jó, a kamerakezelés botrányos, nincs látható tuning és történet.

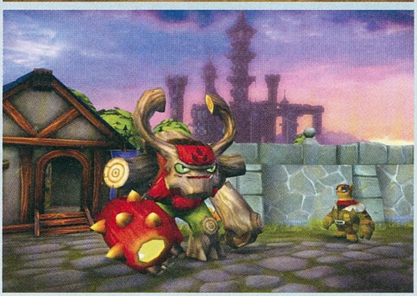
80%

Vajon mi lesz a következő...?

Most aztán olyat mondunk, amitől tuti meglepődtök: már készül a következő NFS játék! Na jó, ez nagyjából annyira volt meglepő, mintha a soron következő Call of Duty részről kiderülne, hogy puskákkal kell majd lőni benne. De azt talán ti sem tudjátok, hogy nem csak a most elkészült Most Wanted rész fejlesztői, a Criterion csapata dolgozik egy folytatáson, hanem egy újonnan megalakult stúdió is, a Gothenburg. A projekt egyelőre titkos, de tudva azt, hogy a stúdió azzal a céllal jött létre, hogy következő generációs játékokat készítsen a Frostbite 2 grafikusmotort használva, kizárhatjuk azt a lehetőséget, hogy egy kisebb, mobil eszközökre írt játékot kapunk tőlük.

GIGÁSZOK HARCA

Skylanders: Giants



[ÍRTA BATE] **A Skylanders: Spyro's Adventure ugyan kimaradt az általunk tesztelt játékok sorából, de a Skylanders: Giants-szel pótoljuk a lemaradásunkat, és cikkünkből most kiderül, hogy miért is rajong ezért a sorozatért a fiatalabb korosztály egy jelentős része.**

A z első és legfontosabb dolog a Skylanders sorozattal kapcsolatban, hogy ezek a játékok egyértelműen a fiatalabb, jobbára 14 év alatti korosztálynak készülnek, így sem a játékmenet, sem a technikai színvonal szempontjából nem kívánják felvenni a versenyt a nagyágyúkkal. A Skylanders: Giants műfaját tekintve akcióelemekkel megtűzdelt 3D-s platformjáték, amelynek a játékmenetét gyűjtögetéssel, szerepjáték-elemekkel és speciális hősökkel egészítették ki a fejlesztők. A hangsúly pedig egyértelműen a hősökön van, rögtön el is áruljuk, hogy miért.

KÉZZEL FOGHATÓ SZEREPLŐK

A Skylanderst az teszi hihetetlenül egyedivé, hogy ötvözi a virtuális játékot a valóssal. Ahhoz, hogy játszani tudj a programmal, nem elég a szoftver, szükséged lesz a szépen kimunkált műanyag figurákra, és arra a portálra is, ami ezeket a lényeket beolvassa a játékba. A dolog konkrétan úgy néz ki, hogy az USB-n keresztül csatlakoztatod a portált a géphez, elindítod a játékot, és mikor belépsz egy pályára, akkor eldöntheted, hogy melyik, a valóságban is meglévő hősöddel (a kezdő csomaghoz három figura jár) kívánod megoldani a feladatokat. Ha sikerült választani, akkor csak megfogod a hőst, ráhelyezed a fényeket kibocsátó portálra, a virtuális mása ezt követően megjelenik a képernyőn, és máris indulhat a játék.

A feladat kezdetben egyszerű, a felülnézetes, rögzített kameraállásból látható pályákon el kell jutni A-ból B-be, útközben minden ellenséges lényt le kell csapni, illetve lehetőség szerint mindent össze kell gyűjteni, és meg kell találni az adott terület rejtett szegleteit. Bár maga a játékmechanika pofonegyszerű (mész, és a hősök speciális képességeivel mindenkit legyaksz), ám az egyes pályák kimaxolása már a játék kezdetén sem könnyű feladat, és ahogy haladunk előre a kampányban, úgy nő a kihívás is, szóval gyerkőc legyen a talpán, aki minden szintet száz százalékra teljesít.

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Illetve nem lesz elég a fiatalok kitartása, szükség lesz a szülők pénztárcájára is, ugyanis a játék az alap figura szettel nem játszható ki teljesen. Az egyes figurák eltérései nem merülnek ki abban, hogy az egyik tüzet okád, míg a másik csúzlival lövöldöz, minden lény egy külön elementál (föld, levegő, víz, tűz, élet, mágia, élőhalott, technika) csoporthoz is tartozik, és vannak olyan részfeladatok a játékban, amelyeket csak bizonyos elementál típusokkal lehet megoldani. A forgószélen csak a levegő csoporthoz tartozó lények tudnak átsétálni, míg a lángtengerekkel egyedül a tűz tagjai birkóznak meg. A pályák fő feladatai megoldhatóak az alapcsomag hőseivel is, de minden szeglet felderítéséhez, minden kincs begyűjtéséhez bizony szükség lesz az elementál családok legalább egy tagjára, ami nem olcsó mulatság, hiszen egy figura ára 3000 Ft körül mozog, az alapcsomagban pedig csak élet, élőhalott és levegő figurákat találunk. Persze az első rész (Spyro's Adventures) figurái kompatibilisek a Giants-szel is, szóval, ha valakinek már van egy gyűjteménye, az a régi hőseivel nyugodtan kalandozhat az új rész világában – visszafelé viszont ez nem érvényes, a Giants-szel érkező új figurákkal a Skylanders korábbi része nem tud mit kezdeni.

14 év fölött valószínűleg már nem köti le az embert hosszabb időre, azonban ezen kor alatt minden gyerek imádni fogja!

AKKOR EZ MOST JÓ?

A játék sztorija a címadó Giantsek (óriások) körül forog, és a kampány során a főgonosz kergetése mellett arra is fény derül, hogy az átlagosnál jóval nagyobb lények (akiknek a méretkülönbsége a figuráknál is jelentkezik) miképp szeparálódtak el a sima Skylanderektől. Maga a történet hozza egy átlagos rajzfilm szintjét, ráadásul az átvezető jelenetek kidolgozottsága és minősége nem egyszer túl is szárnyalja a Cartoon Networkön látható mesék színvonalát, így a fiatalabb korosztály képviselői könnyen belefeledkezhetnek a játékba – igaz, ehhez szükség van némi angol nyelvtudásra is...

Felnőtt szemmel nézve a játékmenet ugyan roppant önismétlőnek tűnik, ám a fejlesztők úgy alakították ki a pályákat, hogy az ifjoncoknak ez ne jelentsen gondot. A figurákat érdemes folyamatosan cserélgetni, és nemcsak azért, mert bizonyos helyzeteket

A játékban rengeteg az egyedi karakter, mi például kíváncsiak lennénk, hogy a csúzlis gomba milyen szer hatása alatt születhetett meg a fejlesztők fejében

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Toys for Bob

MŰFAJ
akció-platformer

MULTI
kooperatív/ kompetitív

INFO

A Skylanders: Giants október 19-én jelent meg Európában, szinte minden létező platformra. Konzolra a starter pack 18 990 forintba kerül, és ez a csomag már tartalmazza a portált is, és három figurát a játékhoz.

A Skylanders világa színes és szagos, pont olyan, mint amilyennek egy gyerekjátéknak lennie kell

csupán speciális típusú elementálok oldhatnak meg, de azért is, mert a hősök folyamatosan pontokat gyűjtenek, amelyeket aztán egyre durvább képességekre lehet beváltani egy jópofa tündérnél (és akkor a cserélgethető felszerelésekről még nem is beszéltem). A folyamatos fejlődés érdekében tehát érdemes minden figurát bevetni a pályákon, sőt, figyelni kell arra is, hogy minden területnek vannak speciális szakaszai, ahol az egyes elementál típusok a megszokottnál több tapasztalati pontot gyűjthetnek. A karakterek cserélgetése tehát a játékmenet sarokköve, és az eltérő képességű lények terelgetésének köszönhetően az alapvetően ismétlődő feladatok így nem tűnnek annyira repetitívnek.

A műanyagfigurák ráadásul még el is tárolják a játék során megszerzett szinteket és képességeket, így ezek nem vesznek el, ha átvisszük őket egy másik játékba. Ezt pedig szó szerint kell érteni, hiszen a Skylanders játszható kooperatív módban is, ami nemcsak azt jelenti, hogy egy testvérpár tud egyszerre játszani, de azt is, hogy a srácok felpakolhatják a figura szettjüket, és átvonulhatnak velük egy cimborához, és ott együtt oldhatják meg a feladatokat úgy, hogy közben mindenkinek fejlődnek a karakterei. Ez főleg akkor hálás dolog, ha a barátok eltérő típusú elementálokkal rendelkeznek, hiszen ebben az esetben nemcsak a közös játék élménye adott, de együtt olyan helyekre is el lehet jutni, ahová korábban a hiányzó figurák okán erre nem volt lehetőség.

Az pedig már csak hab a tortán, hogy nemcsak egymásnak vállvetve, de egymás ellen is lehet játszani. A feltápolt hősöket össze is eresszthetjük egy PvP arénában, így mutatva meg, hogy mennyire durva képességekkel ruháztuk fel a kedvenceinket, illetve, hogy mennyire vagyunk mesterei a legjobb karaktereinknek.

GYEREKEKNEK TÖKÉLETES

Tény, hogy a Skylanders: Giants nem olcsó mulatság, hiszen már a kezdő csomag is meglehetősen borsos áron kerül forgalomba (a konzolos verzió 16-18 000 Ft), azonban a benne rejlő tartalom egyenes arányban van ezzel. A rengeteg pályának, az elképesztő mennyiségű gyűjthető extrának, a tápolható hősöknek, a hatalmas újrajátszási faktornak köszönhetően a Giants akár hosszú hetekre, vagy hónapokra is képes lekötni azokat a gyerekeket, akiket beszippant a Skylanders világa. Igaz ugyan, hogy az Activision agresszív kereskedelmi politikája tagadhatatlanul jelen van a külön megvásárolható figurák képében, ám azt sem szabad elfelejteni, hogy egy-egy szülinapra, névnapra, karácsonyra megvásárolt újabb lény akár meg is duplázhatja a játék élettartamát, hiszen az új hős képességeinek kihasználása és felfejlesztése akár a program teljes újrajátszását is igényelheti, ezzel ismét hetekre biztosítva a kisebb játékosok szórakozását – mindez 3000 forintért nem is olyan rossz teljesítmény.

Grafikailag a Giants ugyan nem túl szép, viszont szerethető, a játékmenet kicsit önismétlő, cserébe viszont a fiatalok számára könnyen elsajátítható, és a cserélhető figuráknak köszönhetően hosszú távon is szórakoztató. A történet jópofa, a zene tökéletesen idomul a fantasy világhoz, ráadásul a játékélmény online és offline is megosztható másokkal, és az sem elhanyagolható szempont, hogy a folyamatos küzdelem és az ellenséges lények aprítása ellenére a Skylanders nem egy agresszív vagy véres játék, hanem megmaradt egy könnyed rajzfilm szintjén, így minden lelkiismeret-furdalás nélkül oda lehet ültetni elé a 7-12 éves gyerkőcöket. Ha pedig a szülők is fogékonyak a játékra, akkor még kiváló családi szórakozás is lehet.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,4 GHz CPU, 256 MB VGA, 1 GB RAM, 3 GB HDD

Platform környezetbe oltott akció-szerepjáték kifejezetten a 7-14 éves korosztálynak, kissé repetitív játékmenettel, de a gyűjthető figuráknak köszönhetően egyedi élménnyel és hosszú élettartammal.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Elképesztő mennyiségű tartalom, jópofa világ és sztori, a cserélhető figurák alkalmazása jól meg van oldva.

KONTRA

A tálalás lehetne kicsit kidolgozottabb, a játékmenet önismétlő, és alapvetően nem olcsó mulatság a Skylanders.

80%

A STARTER PACK FIGURÁI

A Skylanders univerzum a Giants megjelenésével tovább bővült, és most már mind a nyolc elementál család hat taggal rendelkezik, ami azt jelenti, hogy a Skylanders játékokhoz mostanra összesen 48 figura gyűjthető össze. Az előző rész (Spyro's Adventures) karakterei természetesen használhatóak a Giantsben is, ám a kezdőknek a Start Pack beszerzése ajánlott, abban ugyanis a szoftver és a portál mellett három figura is helyet kapott.

NEVE: Cynder
ELEMENTÁL: Undead

Cynder már a Spyro's Adventure során is elérhető karakter volt, elsődleges támadása a szájából kicsapódó villám, másodlagos támadása pedig a kitérés, melynek során olyan szellemeket idéz meg, akik sebzik az ellenfeleket.

NEVE: Jet-Vac
ELEMENTÁL: Air

Jet Vac új karakter, a Giantsben érhető el először. Elsődleges fegyvere a pisztoly, ami légsugarakat lő, másodlagos támadása pedig, hogy a fegyvere pengéihez szívja az ellenfeleket, ezzel a tárgyakat is magához tudja vonzani.

NEVE: Tree Rex
ELEMENTÁL: Life

Tree Rex új karakter, egyben hatalmas Giant is. Elsődleges fegyvere, hogy a földre csapva rengést idéz elő, ami sebzi az ellenfeleket, másodlagos támadása pedig a roham, amivel bárkit kiüt és bármit átszakít.

FEKETE HELYETT SZÜRKE JÖVŐ

CALL OF DUTY® BLACK OPS II

[ÍRTA WILSON]

A jövőbe menekül a Treyarch és a Call of Duty sorozat, hogy a világot ezúttal 2025-ben perzseljék fel, először fanatista terroristákkal, később pedig a zombikkal. Végre új erőre kap a széria, vagy már elérte a csúcsot, és innentől csak lefelé vezet az út?

Ki gondolta volna, hogy a Black Ops II talán legrémisztőbb, legmeghökkentőbb része nem az lesz, hogy a gonoszok megint a világbékére törnek, hogy a szálak ismét Amerikába, valamint egy terroristához vezetnek, és hogy ezúttal nem atombomba, hanem egy valóságos drónhadsereg keseríti meg az Egyesült Államok és az emberek életét. Nem, ennél sokkal ijesztőbb, hogy David Petreaeus, a CIA exfőnöke államtitkárként osztogat majd tanácsokat, a játék kiadását nézve csak napokkal az után, hogy az évtized szexbotránya miatt derékba tört minden idők egyik legimpozánsabb karrierje.

Ahogy Petreausnak, úgy a Call of Duty sorozatnak is kéne már egy alapos fejmosás, hiszen a szérián belül több bomba robbant fel, mint ahány a valóságban valaha készült, minden egyes naptári évre jut egy hatalmas terroristatámadás, az amcsikkal pedig még csak az nem cseszett ki, aki nem akart. Lassan már csak Trinidad és Tobagó nem rendelkezik olyan haderővel, amely képes lenne Samu bácsi gonosz birodalmával vetekedni, de a világ eddig mindig megmenekült, a múltban, a jelenben és a jövőben is – illetve az utóbbiban még csak most, hisz a Black Ops II hatalmasat lapoz a naptárban, hogy 2025-ben robbantsa ki a maga konfliktusát.

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Treyarch**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **van**

INFO

A Call of Duty: Black Ops II 2012. november 12-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A játék PC-s változatának ára 14 990 forint. A játék november 30-tól kapható lesz a Nintendo legújabb konzoljára, a Wii U-ra is.

MÚLT, JELEN, JÖVŐ

Számozott folytatásról lévén szó a Black Ops II szálai egészen az első részig, és annak korszakáig, a Hidegháborúig nyúlnak vissza. Ennek megfelelően a történet is jóval összetettebb a szokásosnál: nem is egy, hanem rögtön két idősíkon játszódik, ide-oda ugrálva térben és időben, így próbálkozva meg egy a Call of Duty számára eddig idegen dologgal, a karakterépítéssel. Habár a Modern Warfare trilógia már rendelkezett egy központi, egyetemesen utálható gonosszal, ám ez a „főellenfél" sosem rendelkezett jellemmel, kidolgozott előtörténettel, rendes céllal, hacsak nem tekintjük annak Amerika, és a modern kapitalista világ elpusztítását, amely legalább annyira egyedi és izgalmas motiváció, mint egy tál leves kihűlésének végigkövetése.

A Black Ops II Raul Menendeze mégis pontosan ugyanilyen karakter, annak ellenére, hogy a Treyarch érezhetően megpróbált előtörténetet építeni köré, egy iszonytatóan hangulatos intróval, egy-két visszaemlékezős fejezettel, illetve korokon átívelő történetszállal: Menendez mégsem lett több egy okos, de tulajdonképpen mégis bután cselekvő bábnál, aki kizárólag

A jövő háborúiban az ember már mellékes tényező, a technika viszi a prímet, félhetünk a lépegetőktől és az automata drónoktól is.

TÉGED IS VÁR A LIGA!

Habár a Call of Duty sorozat legutóbbi részeit a játékosok százezrei eddig is versenyszerűen űzték, soha nem volt még annyira remek eszköztár a bajnokságok szervezéséhez, mint a Black Ops II-ben. A kifejezetten a versenyzés köré felépített League Play opció minden eddiginél gazdagabb tárházát kínálja a kompetitív harcoknak. A ligába bárki beszállhat, a játék az első pár meccs során elért eredmények alapján sorol be abba a csoportba, ahol hozzád hasonló képességű játékosok küzdenek egymással. Kategóriából összesen hat van, a legfelső szint értelemszerűen már csak a maximálisan profi katonák számára nyújt igazi játékélményt, mert annyira megnő a kihívás. Természetesen ide bejutni nem lehetetlen, hiszen itt nem kell külön megnyitni a fegyvereket, kiegészítőket és egyéb felszereléseket, minden azonnal, az első pillanattól fogva elérhető, így tényleg az egyéni képességek, és nem a megszerzett eszközök döntik el, hogy ki is a legszívósabb Black Ops II játékos.

CHRISVÉLEMÉNY

Természetesen nem csak Wilson, de a szerkesztőség többi tagja is kipróbálta az aktuális Call of Dutyt. Chris röviden össze is foglalja nektek a véleményét.

CHRIS KELLEMES CSALÓDÁS

Igazából igencsak sajnálom, hogy nem én teszteltem a legújabb Call of Dutyt, mert a Medal of Honor: Warfighter után szükségem lett volna valamire, amivel leöblíthetem a rossz szájízt. Annak ellenére, hogy évek óta szinte mindig ugyanazt kapjuk a Call of Duty (éppen aktuális) fejlesztőitől, kellemeset csalódtam a félig meddig interaktív történetmesélésben, a multi pedig hozta a szokásos minőségi normákatt. Viszont ha a következő rész is ezzel az idejétmúlt grafikus motorral jelenik meg, 100%, hogy a közelébe se fogok menni.

A BLACK OPS II IGYEKEZETT ÚJDONSÁGOKAT HOZNI A MÁR UNALOMIG ISMERT COD JÁTÉKMENETBE, DE INKÁBB KEVESEBB, MINT TÖBB SIKERREL...

azért akarja porig égetni a modern társadalmat, mert tizenéves korában a szeme láttára égett halálra a húga. Oké, a történelem során mentek már ölre emberek egy rosszul sikerült pillantásért is, de itt egy évtizedekig dédelgetett és építgetett tervről van szó, aminek a végén – elvileg – megszűnik létezni az a nyugati világ, amit addig ismertünk.

Nem segít az események bemutatásán a kuszaság és a káosz sem. Az idősíkok közti váltás ugyan valamennyire logikus, de már az első Black Ops megértése sem volt egyszerű a rengeteg karakter, a skizofréniával és paranoiával kapcsolatos jelenetek miatt. Utóbbiakból ezúttal nem kapunk egyet sem, szereplőből viszont egy kisebb falunyi akad. A szálakat a 2025-ben még meglepően jó állapotban lévő Frank Woods, illetve az előző rész végén elhalálozott Mason fia, David fogja össze, akik együttes erővel, a múltat felidézve és a jelen nyomait követve próbálnak rátalálni Menendez, illetve az általa vezetett, a Youtube-on (!) komoly támogatásokat összeharácsoló terroristaszervezet nyomaira. A két szál közül minden kétséget kizáróan a futurisztikus sikerült jobbra, egész egyszerűen azért, mert sokkal látványosabb, kidolgozottabb, hangulatosabb, és bármilyen meglepő, hihetőbb, mint a Hidegháború utolsó éveit bemutató múltbéli oldal. Ha tényleg ilyen lesz a jövő, akkor bizony csúnya háborúknak nézünk elébe.

Van egy olyan sanda gyanúnk, hogy a srácok nem üdülni érkeznek ide az óceán közepére...

Stream konzolon

Ritka, mikor a nem PC-s verzió valamivel jobban sikerül, de ez egy ilyen eset. A konzolos League Play játékmódon belül lehetőség van az egyes meccsek azonnali, vágás nélküli streamelésére. Ehhez mindössze Youtube fiókra van szükség, másra nem, ráadásul ez átlagos, mindennapi kapcsolattal is működik, anélkül, hogy lehúzná a pinget.

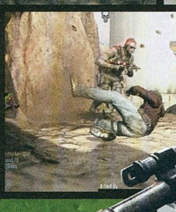
BILL ÉS TED OLTÁRI KALANDJA

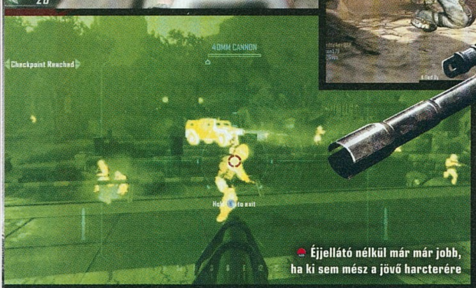
Sokat elárul a Treyarch tehetségéről és a Black Ops II ambícióiról, hogy ezúttal tényleg sikerült egy teljesen hiteles világot felépíteni. A Ghost Recon: Future Soldier a többszöri újrakezdés, újrarajzolás során teljesen kiölte magából a „jövő katonája" koncepciót. Ezzel szemben itt teljesen reálisnak tűnik az az irány, ami felé a technológia elmozdult. A mászást elősegítő nanokesztyű, a sáskaként kirajzó drónhadsereg, a távirányítású robotlépegetők, a mikrohullámokat sugárzó tömegoszlató, a tájékozódást és a küldetés teljesítését jelentősen megkönnyítő, de éppen ezért könnyen megzavarható elektromos interfész mind-mind olyan dolog, ami 2025-re tényleg elkészülhet, és aktívan segítheti a használók életét.

Kár, hogy a pályák már nem képesek ezeket a játékszereket jól kihasználni. A Black Ops II kampánya minden szempontból a jól bevált sémákat követi. Atombomba ugyan nem robban benne, de annyi tűzpárbajba bonyolódik a família, annyi katona kerül a sírba, mint amennyit csak évtizedekig tartó világháborúkban látni. Lesz itt autóvezetés, drónvezénylés, lopakodás az esőben, tankelhárítás lóháton (aminél nevetségesebbet ritkán látni, Rambo ide vagy oda), de igazán emlékezetes missziót egész egyszerűen így sem sikerült megálmodni. Újítás azért akad, elsősorban a történetvezetés terén, hiszen most már minden egyes küldetés előtt lehetőség van a felszerelésünk beállítására, vagy akár perkek használatára is, pont úgy, ahogy a multiban, de ezeknek igazán komoly gyakorlati haszna nincsen, hiszen mindig minden úgy fog történni, ahogy az előre meg van írva, pár apróbb kivétellel.

Ezek lennének a döntéshelyzetek, azok a szituációk, ahol akár komplett szereplők tüntethetők el a történet további

Figyelem! Attól, hogy valaki turbánt visel, ez még nem feltétlenül jelenti azt, hogy terrorista.





Éjjellátó nélkül már már jobb, ha ki sem mész a jövő harctérére

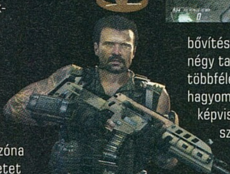
Vajon ez a marcona bácsi miért a földre céloz, miközben a drónok az égen süvítenek...?

fejezeteiből. Befejezésből ezért nem is egy, de közel féltucatnyi van, így tulajdonképpen mindenki megnézheti a maga lezárását, annak fényében, hogy mennyire bánt kesztyűs kézzel a legfontosabb karakterekkel. Igazán nagy meglepetésre azért nem lehet számítani, szokás szerint mindenki megkapja a maga jussát: a világ megmenekül, a gonosz vagy túléli, és kiérdemli a büntetését, vagy elpatkol – így is, úgy is pontosan az fog történni, mint bármelyik Call of Duty epizódban.

STRATÉGÁK

Persze akadt kísérlet a formula megváltoztatására, de újítás ide, újítás oda, még így is ez a legrosszabbul sikerült rész. Hogy miről van szó? A „Strike Force" küldetésekről, amelyek a sztori missziói közé épülnek be, de elindításuk nem kötelező. Alig öt darab van belőlük, ami azért is szerencse, mert egyszerűen nem működnek. Mik is ezek? Stratégiai térképek! Minden egyes misszió során egy adott összetételű csapatot kell vezényelni, általában felülnézetből osztogatva a parancsokat. Néha kulcsfontosságú területeket kell védeni, máskor elpusztítani. Ebben gyalogos katonák, drónok és mini tankok nyújtanak segítséget, pár percenként érkező erősítés-hullámokkal kiegészítve. Természetesen a gép nem ül ölbe tett kézzel, a szerepétől függően mozgatja ő is a parasztokat, bástyákat és királyokat, gyakorlatilag végtelen mennyiségben ontva a védőket és a támadókat.

Pontosan ez a baj: a végtelenség és az ebből fakadó kilátástalanság. Nincs olyan helyzet, mikor sikerülne felülkerekedni az ellenfeleken, mert egyszerűen túlságosan nagy létszámban vannak jelen, és folyamatosan kapják az utánpótlást. Ezt még csak-csak meg lehetne valahogy kerülni, de minden egyes, a játékos által irányított csapaton minimum lobotómiát végezhettek, annyira nincs eszük. Mindig a lehető legkörülményesebb utat használják, ha valahova el kell jutni, a célhelyre érkezve pedig egész egyszerűen nem csinálnak semmit. Lehet, hogy menet közben tüzet gyújtanak és mályvacukrot sütnek, vagy szimplán csak a dezertálás gondolatával játszadoznak, de az egészen biztos, hogy még csak nyomokban sem próbálnak meg úgy viselkedni, mint a valódi katonák.



Éppen ezért percek alatt elpatkol mindenki, beleértve az erősítést is, akik szó szerint mindig ugyanott, ugyanoda landolnak, még akkor is, ha a teljes ellenséges haderő az érkezési zóna körül vert sátrat, agyaggalamb lövészetet rendezve. Ennél borzalmasabb módon fel sem lehetett volna dobni a kampányt, ahogy lehúzni sem – mindenki jobban teszi, ha a Strike Force feliratot látva az ellenkező irányba fut. Mondjuk arra meg pont a zombik vannak.

ÉLŐ HOLTAK

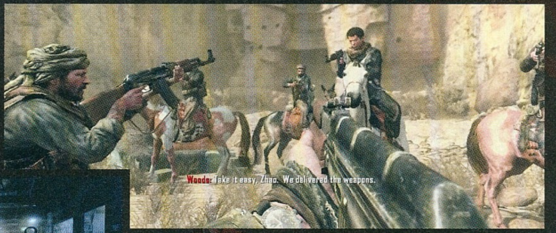
Egészen biztos, hogy a játékosokon túl a Treyarch-ot is meglepte az általuk kitalált zombimód sikere. A két Call of Duty epizóddal korábban startolt, de végleges, kidolgozott formáját a Black Opsszal elnyerő extra játékmód ezúttal is jelen van, sőt, jelentős bővítéseket kapott. Térképből ugyan alig négy található a lemezen, azokat viszont többféleképpen is hasznosítani lehet. A hagyományos utat ezúttal is a Survival képviseli, amely a klasszikus horda szabályaihoz igazodva kínál szinte végtelen mennyiségű élőholtat, kisebb-nagyobb csomagokban adagolva, egészen addig, míg az utolsó játékos is el nem patkol. Ez nagy

CALL OF DUTY: BLACK OPS PLAYSTATION VITÁN IS

A PlayStation Vita nem lett akkora siker, mint amekkorát a Sony várt a kézikonzoljától, és a gép megítélésén nem fog javítani a Call of Duty: Black Ops Declassified sem. A játék értékelése a kritikákat egybegyűjtő Metacritic.com oldalon mindössze 32%, és a tesztelők nagy része azzal zárja a kritikáját, hogy senkinek nem ajánlják megvételre a programot. Az ok: a single player kampány rövidebb, mint eddig bármelyik játékban (2 órán belül kivihető), továbbá az egész program a befejezetlenség érzetét kelti, tele van bugokkal, gyakoriak a fagyások és a kilépések, főleg a multiplayer szekcióban. A játékot a PC Guru csapata is szerette volna tesztelni, azonban a nagytestvérrel ellentétben ebből a verzióból nem kaptunk kipróbálható példányt – a fentiek fényében talán ez sem véletlen.

ELITE: MÁR NEM CSAK AZ ELITEKNEK

Az első Black Ops esetében még csak tesztfázisban volt, de a tavalyi Modern Warfare 3 idejére már teljesen elkészült Elite szolgáltatás idén is aktív, sőt, ezúttal már tényleg nem kell egy fillért sem fizetni érte, mindenki számára megnyílt az összes funkció. Miben más ez, mint a Battlelog? Egyrészt látványosabb, sokkal szebben néz ki, másrészt jóval gazdagabb – nemcsak az egyes meccseket menti el, de a mérkőzések összes adatát is, akár hőtérképet rajzolva, hogy mely területeken voltak a legaktívabbak a tűzpárbajok. Az Elite a böngészőn túl rendelkezik konzolos és mobiltelefonos applikációval is.



meglepetést nem tartogat, most is a fragek és a barikádok felhúzása után járó pénzből lehet jobb fegyvert és több töltényt vásárolni. Előrelépés a terep kidolgozásában történt, mivel akad egy-két olyan tárgy, amit fel lehet venni, sőt, munkaasztalnál még kombinálni is lehet őket, a védekezést elősegítő gépezeteket hozva létre: egy próbababa, egy ventillátor és egy akkumulátor remek sokkolót eredményez. Sajnos receptből piszkosul kevés van, és sok értékes időt emészt fel a minimális mennyiségű alapanyag megtalálása, így ez egyelőre egy kidolgozatlan és eléggé felesleges újítás.

Ugyanez mondható el a Griefről és a Tranzitról is. Előbbi egyfajta kompetitív multiplayer, ahol három csapat (a CIA, a CDC és a zombik) kerül egy pályára. Az élőholtak nem irányíthatóak, a két ellensé-

oktatómód sincs, ezért egyáltalán nem egyértelmű, hogy pontosan mit is kéne itt csinálni. Mármint a zombik leölésén túl.

VÉTEL, ITT TÉTEL

Mindez persze csak porhintés, hiszen a Black Ops és a Call of Duty sztárja továbbra is a multiplayer. Nem volt ez másként a múltban és most sem – ha valaki beruház a Black Ops II-re, azt szinte egészen biztosan a többjátékos módok miatt teszi. Kevesen tudják, de a Modern Warfare forradalmi multiját pont a Treyarch álmodta meg. Ez itt is meglátszik, ennyire jól összerakott, ennyire fényesre csiszolt módokat semmilyen más játék nem

AZ ÚJ COD LEGNAGYOBB ERÉNYE MOST IS A MULTIPLAYER, AMELY HETEKRE, HÓNAPOKRA LEKÖTI A JÁTÉKOSOKAT

ges oldal viszont igen. Egymást közvetlenül nem sebezhetik, de teremthetnek olyan helyzeteket, ahol felülkerekedhetnek a zombik – ha az ekkor elhulló játékosokat a társak nem tudják feléleszteni, akkor ők végleg elhaláloznak. A cél a másik csapat teljes megritkítása. A baj ezzel csak az, hogy az egész döbbenetesen unalmas és steril, se izgalom, se látnivaló nincs a pályán, így ez inkább időpazarlás, mintsem forradalmi újítás. Ahogy a Tranzit is, amely egyfajta kampányként próbálja tálalni a zombis térképeket, de az utazást elősegítő busz, illetve a valamennyire sandbox környezet nem áll össze, és mivel

kínál. Ahogy az autós címek szépen átemelték az EA-féle Autolog rendszert, úgy kéne szétlopnia a Black Ops minden elemét a riválisoknak. Már pusztán a játékmódok száma is impozáns (bőven a másfél tucatot veri), és akkor még nem is beszéltünk az elképesztően mély fejlődési rendszerről, ami szó szerint hónapokra elegendő kihívást és felfedeznivalót tartogat.

Mivel a recept évek óta semmit nem változott, ezért igazán nagy meglepetésből itt is csak egy van: ez lenne a Pick-10 rendszer, amely szerepjátékokat megszégyenítő rugalmasságot kínál a saját kasztok kialakítása

A single player és a zombimód sokakat nem fog lenyűgözni, viszont a multiplayer most is nagyon hosszú időre le fogja kötni a játékosokat, persze csak akkor, ha nem kapunk idegbajt a többiek miatt

A játék néha túlzásba esik az akciót illetően, és a saját maga paródiájának tűnik...

terén. Az egész a címadó tíz helyre épül: ezek feltöltése száz százalékosan a játékos kezében nyugszik, így ő döntheti arról, hogy inkább a fegyvereket, a kiegészítőket, a perkeket, vagy ezek keverékét szeretné-e előtérbe helyezni. Mivel a kombinációk száma hatalmas, a létrehozott sémák pedig bármikor, bármennyiszer módosíthatók, ezért már pusztán az összeállításuk és letesztelésük is hatalmas élmény, és szinte végtelen folyamat, elvégre minden nagyobb szintlépés alkalmával feltűnik valami új játékszer, mert itt nemcsak a karakter, de maguk a fegyverek is szintet léphetnek.

A szűk keresztmetszetet nem is a rendszer, vagy a pályák alkotják (már most annyira sok van belőlük, hogy nehéz lenne megunni őket), hanem maguk a játékosok. Továbbra is érthetetlen, hogy egy dollármilliárdokat forgató sorozat mögé miért nem raknak egy rendes, terebélyes dedikált szerver-hálózatot, és miért függ továbbra is az egyes meccsek kimenetele a hostoló játékos közelségén. Már a minimálisan gyenge ping esetében is előfordulnak olyan szituációk, ahol egy egész tár bekapása után sem patkol el valaki, csak és kizárólag azért, mert késve reagál a találatérzékelés. Az pedig már egyenesen felháborító, hogy a spawnrendszer szó szerint az ellenfelek elé, mellé és mögé is hajlamos bedobni a játékost, tízből minimum hétszer, klasszikus, billentyűzet és kontrollertörő szituációkat hozva létre.

JÖHET A VÁLTÁS

Minden bosszúság, a gyenge kampány, a jelenlegi formájában teljesen felesleges zombimód, és a néha nem túl jól működő multiplayer ellenére a Black Ops II kifejezetten kellemes lett, feltéve, hogy szinte kizárólagosan a többjátékos módot nézzük. A sorozat azonban mostanra már tényleg elérte azt a pontot, mikor kénytelen váltani: ez a motor egyszerűen már semmilyen szempontból nem tud versenyre kelni a riválisokkal, még úgy sem, hogy azért tartogat kifejezetten szép részeket. A Call of Duty féle történet-hullámvasút kezd önmaga paródiája lenni, a teljesen statikus multiplayer pedig nem biztos, hogy kibír még pár évet komolyabb módosítás nélkül. De hát erre valók a folytatások – egy év múlva meglátjuk, hogy a fejlesztők milyen álindokkal próbálják felperzselni a világot.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E8200 2.66 GHz vagy AMD Phenom X3 8750 2.4 GHz, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800GT 512 MB vagy ATI Radeon HD 3870 512 MB, 16 GB HDD

A Black Ops II ismét egy minőségi Call of Duty epizód lett, amely egy felejthető kampánnyal és egy csapnivaló zombi móddal próbálja meg kitolni a szavatosságát, de hiába, hiszen itt még mindig a multiplayer a sztár.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Ismét felfoghatatlanul tartalmas a multi, a kampány futurisztikus részei pedig kifejezetten hangulatosra sikeredtek.

KONTRA

A történet borzalmas, a zombi mód dögunalmas, és már nem csak a motort kéne lecserélni, de a játékmenetet is meg kéne bolygatni.

80%

LEGO-LAS ÉS A HAVEROK

LEGO The Lord of the Rings

[IRTA MIGNITE] **LEGO Középföldén az Entek a járművek, az Uruk-Hai sereget minifig alkatrészekből szerelik össze, a legókockák mithrilből vannak, és Frodó műanyag kezén nincs ujj, amire a gyűrűt húzhatná. De a grandiózus tájak, csodás dallamok és Tolkien által álmodott párbeszédek maradtak.**

Élénken látom magam előtt a jelenetet, mikor a Lord of the Rings licenc tulajdonosa a szerződéskötés utáni nap megjelent a Traveller's Tales fejlesztőinek irodájában, és mosolyogva azt mondta: „Srácok, megnéztük ezeket a LEGO játékokat, amiket általában csináltok. És hát nem jók. Lófrálnak ezek a kis emberkék jobbra-balra, taszigálják a legókockákat, oszt' ennyi? Nektek ilyen egy játék 2012-ben? Na. Kéne még több akció, quicktime eventek dögivel, meg az ütős zene a filmjeinkből. A vicces gegek maradhatnak. Láttátok már mondjuk a Skyrimet? Ugye. De semmi vész, jó lesz mindez legóból is!" Szerintem nagyjából így kezdődne egy legenda a Lego Lord of the Rings születéséről.

EGY GYŰRŰ MIND FÖLÖTT

Hardcore LEGO-franchise fanok kedvéért, a bevezető ellenére rögtön le kell szögeznem, hogy pánikolni szükségtelen, a jól ismert játékmechanikai megoldások és tipikus elemek megmaradtak, ám kiegészültek autentikus, hollywoodi fantasy extrákkal. S ha most azon gondolkozol, hogyan képes a játék egyszerre követni hűséges hobbitként a LOTR történetét, és kitéphetetlen gyökereket verni a Lego világában – nos, Aragorn is pofásan eléldegélt két különböző világ között, furcsa, de tekintélyes képviselője maradva mindkettőnek, igaz? A fejlesztők azt okoskodták ki, hogy veszik a Gyűrűk ura filmek teljes hanganyagát, dialógusoktól a háttérzenéig, és saját Lego animációkat, jeleneteket és küldetéseket rittyentenek fölé. Én egy megrágott lembas kenyérben sem fogadtam volna rá, hogy ez a frankensteini kombó élvezhető játékban csúcsosodik majd ki – de ez történt!

Kicsi a törpe, de legalább jó messzire repül, ha valaki elhajítja

VAN KI VÁNDOR, S HAZAÉR

Az ismerősen csengő dallamok és Arwen narrálása mellett induló kaland rögtön egy eposzi csata közepébe lök – Isildur, Elrond és Elendil minifigurái rontanak Szauron hordáinak. A felállás a megszokott, kétfős co-opot és figurák közti váltogatást biztosít, ám az meglepő, hogy máris egy boss harccal indítunk (melyből tengernyi jön még, nagy gyakorisággal). Az ütőkártya itt a Narsil lesz, a kard, mellyel a morgul legó tárgyakat kaszabolhatjuk, s amivel Isildur levágja az ominózus ékszert Szauron kacsójáról. Aztán jönnek a... Spoilerezhetek? Lássuk be, történések terén kevés újdonsággal fog sokkolni ez a cím, hacsak nem éltél eddig egy Gyűrűk ura-taszító burokban. Mégis, a Mordor központú események humortól bájos, érzelmi mélységeket sem nélkülöző tálalása legóval elmesélve különleges élménnyé válik. Például Boromir halála, amit hiába okoz egy mellkasába fúródó banán, vicces és szomorú marad egyszerre... Vagy Mória sötét szörnyűségei, melyek a furfangos logikájú építőkockás megoldások ellenére fenyegető borzongással töltenek el. Soha nem tálalt még ez a sorozat ilyen eklektikus fantasy atmoszférát, Sir Ian McKellen vagy Liv Tyler hangján megszólaló minifigurákat, darabkákra verhető tünde bútorokat Völgyzugolyban. Csodálatos!

Eredeti hanggal

A mozifilmekből változatlan formában átemelt párbeszédekhez kihívás lehetett humoros, minifigurákkal eljátszott jeleneteket kitalálni, de a Telltale remekül oldotta meg! Egy példa: mikor Frodo és Samu odaérnek Mordor közelébe, Frodo azt mondja: „Samu, örülök, hogy velem vagy!" és közben a minifigurás verzióban mosolyogva dobja saját zsákját is Samu hátára.

ADATOK

KIADÓ
Traveller's Tales

FEJLESZTŐ
Warner Bros.

MŰFAJ
akció-kalandjáték

MULTI
lokális kooperatív

INFO

A LEGO Lord of the Rings 2012. november 23-án jelent meg Európában, számtalan platformra, köztük PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra is. A PC-s verzió dobozos változata 9990 forintért szerezhető be a megfelelő helyeken.

LÁNGJÁT A TŰZ VISSZAKAPJA

A mindhárom filmen átívelő kampány mellett feneketlen zsáknyi egyéb tennivaló akad. A megszokott kockagyűjtögetés itt csak a minimum: Középfölde hatalmas sandbox világát számolatlan külön küldetésközpontra osztják a falvak és völgyek határai. A kenuval, lóval vagy lábmeghajtással átszelhető tájon Map Stone-ok várják, hogy a térség részletes térképét megosszák félszerzeteinkkel – onnantól pedig minden küldetés és kincs könnyen fellelhetővé válik. Ha szeretnél (vagy megkívánja a feladat), Hobbitfalvától egészen Mordorig szaladhatsz két küldetés közt, kiélvezve a pixelműanyagból megelevenedő környezetet. Jó, nyilván nem Elder Scrollst idéző távlatokban kell gondolkodni, és a küldetések variálását sem vitték túlzásba a fejlesztők; általában minden missziót osztó figurának egy darab tárgy a szíve csücske, amit némi kraftolás után prezentálhatunk is neki. Apropó barkács, a tárgyak összekalapálásának képessége üdítően friss ok egyes pályák újrajátszására. Tárgyakat kreálni

A LEGJOBB KARAKTEREK

A LEGO Lord of the Ring szokás szerint tele van a filmekből (és az eredeti könyvekből) ismerős karakterekkel, és a legtöbbjükkel játszhatunk is a ránk váró kampány során. Összeállításunkban azokat a figurákat szedtük össze, akik a legtöbb élményt nyújtották számunkra a végigjátszás során.

GANDALF

Szürke és Fehér Gandalfként is ő a csapat legillusztrisabb tagja, mágiaügyi jártassága komoly előny. Képes kockákat és más holmikat levegőbe repíteni, botja világít a sötétben, és mágikus védőburkot generál, nem beszélve a pusztító energiagömbökről, melyekkel diribdarabbá lövögeti a mordori rémsereget.

FRODO

A gyűrűhordozó és hű társa, Samu lesznek a kaland fókuszpontjai, közös tulajdonságuk, hogy szűk alagutakba is bemászhatnak. Frodo a jól ismert, láthatatlanná tevő köpenye mellett további értékes tárgyakat birtokol, mint Fullánk (kard), Eärendil fénye (elemlámpa), és... Ja persze, nála van a gyűrű is!

GIMLI

Ha így osztanánk fel a karaktereket, Gimli lenne az igazi warrior a csapatban. Baltájával képes szétcsapni a legvastagabb Lego építőelemeket is, nem rest odavágni az orkok hordáinak, és ha Legolas vagy bármely ember felkapja, úgy lehet elhajítani, mint élő, szakállas ágyúgolyót, ami becsapódáskor üt.

LEGOLAS

A legmagasabb tündeként könnyen felemeli a mélynövésű csapattagokat, és átcipeli őket például a túl magas hólepedővel fedett területeken (Gimlit pedig bárminek erővel nekidobja). Íjával mindig pontosan céloz, köteleken és pallókon remekül egyensúlyoz, ráadásul magasabbra ugrik, mint bárki a Megyéből.

SAMU

Paradox módon a leghasznosabb, legsokrétűbb karakter a játékban. Hobbitként persze örökké éhes és mindig aludna, ám pluszként még tüzet is gyújt bárhol, kertész hajlamainak köszönhetően mindenféle indákat és zöldségeket tud növeszteni egy lapáttal, na meg nála van a tündék übererős kötele is.

A Hobbitok élete nem csak játék és mese, ezt régóta tudjuk a Gyűrűk urának köszönhetően. Szerencsére Frodó és barátai még az amúgy komor jeleneteket is képesek vicces pillanatokkal megtölteni.

ugyanis a bezsebelhető mithril kockákból tudsz, ám alapanyag mellett a receptre is szükséged lesz. A tündék által font kötél, Galadriel varázsfiolája vagy egy sima ásó előállításához is meg kell keresned a tárgy valahol Középfölde túraútvonalain elrejtett tervrajzát – márpedig ha 100%-os kimaxolásra hajtasz, a vadászatot tanácsos jóóó korán elkezdeni... Egy númenori emberöltő kell majd, hogy mindent meglelj ezen a meglepően terebélyes tájon.

A LEGO kalandok a Gyűrűk ura világában is megállják a helyüket, ráadásul ezúttal is kapunk érdekes újításokat

...BILINCS AZ EGYETLEN

Mint a többi LEGO címben, az egymással összedolgozó, vagy akár több helyszínen párhuzamosan ügyködő minifig karakterek most is változatos képességeiket összedobva jutnak el kockáról-kockára a fejtörők megoldásához. Minden korábbinál több egyedi képességgel kell számolnunk, s nem ritkán 4-5 szereplő van jelen egyszerre, Gollamot követve vagy a (szürreálisan poénos) rohani lovasságot vizslatva az eposzi úton. A Gyűrű Szövetsége, akárcsak Tolkiennál, a legós inkarnációban is remek csapatot alkot, rafkósan használva a hobbitok, a törp és a tünde cselességét, brutalitását és precizitását. Korábbi részeknél panaszkodtam a puzzle-ök néha röhejes, néha pepecselős vagy direkt logikátlanul elrejtett megoldásaira – itt az egyensúly már-már tökéletes a frusztráló és a túl könnyű közt. Ebbe belejátszhat persze a fejtörők folyamát lépten-nyomon megtörő játékmenet, ugyanis jelentős részét adják a kalandnak a quick time eventek, kvázi-boss harcok is, helyenként képernyő felé futós üldözésekkel spékelve a változatosságot. Még az átvezető videókat félretéve is filmszerűbb az egész élmény minden eddiginél, hisz pörgősebb, néha már akciójátékot idéző az a tempó, amit a LEGO LOTR diktál.

ÖSSZEFORR A TÖRÖTT SZABLYA

Hogy még a karakterenként nyolc darab magadnál tartható tárgynál is szélesebb spektrumot biztosítson Középfölde eszköztára, a figek közösen összesen 80 eszközt birtokolhatnak. Ezeket a már említett mithril kockákból barkácsoltatod Bríben, és lehetnek fegyvertől kezdve a ruhákon át bután haszontalan bigyók is. Szeretnéd esetleg, ha Galadriel fiolája diszkógömbbé alakulna? Vagy a mindig tip-top Legolas fejére húznád vicces kalapok egész tárházát? A megfelelő alapanyag és recept birtokosaként megteheted, csak Gondor, Széltető, Helm-szurdok, vagy a töméntelen egyéb helyszín újrafelfedezésére kell időt szánnod. Ezt gyorsabb és kellemesebb lenne kétfős kooperatívban letolni, ám online multiplayerre sajnos ezúttal sincs lehetőség, így környezetedben kell Samuhoz hasonló fegyverhordozót kajtatnod. A split screen nem a legideálisabb megoldás ugyan, de Chocho cikkét elolvasva az Epic Mickey 2-ről azt kell mondanom, a Lego még mindig nyeregben van a műfajon belül. Apró ajándék még az ortodox LOTR fanatikusoknak, hogy a játék bizonyos, a filmekből kihagyott karaktereket és eseményeket is beleépített plasztikus kis világába, szóval érdemes az elképesztő számú megnyitható alak listáját egyenként kipipálni.

AZ ÚTNAK VÉGE NINCS SOHA

Egy szó, mint száz, fél életed eltölthetnéd Legolas és Gimli párosával legózva, de vajon tényleg megéri?

Meg! Bár hibátlannak ez a LEGO rész sem nevezhető. A kamera rettentő idegesítően viselkedik néha, mindig épp rossz szögből mutatva az átugrandó szakadékot vagy fatörzset. Egyes főbb ellenfeleknél túl sokszor, unásig kell ismételgetni ugyanazt a támadást, s maguk a küldetések is képesek repetitívvé válni. Ráadásul a játékidő nagyját adó, legókockák gyűjtéséből és manipulálásából álló főfolyam továbbra sem váltott medret, pont olyan, mint az eddigi részekben. Bár ez egyrészről jó tulajdonság, hiszen aki szeret elmerülni a digitális építkezés humorában, annak tökéletesen megfelel majd ez a játék, hiába jött viszonylag hamar. Aki pedig csak a gyűrűt szeretné elvinni Mordorba, annak szintén nem kell csalódnia, mert – spoiler! – végül Frodo győzedelmeskedik, és a világ megmenekül.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 8 GB HDD

A LEGO recept a Gyűrűk Ura világában is működik, ráadásul a sorozat még mindig tud újat mutatni.

GRAFIKA: **87%**
HANG: **96%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Elképesztően gazdag világ, ami csodálatos zenéjével és szinkronjával a Gyűrűk ura filmek egy különös, de méltó interpretációját jelenti.

KONTRA

Egyes elemeiben eltávolodott az unásig ismert sorozattól, és nem biztos, hogy ezt mindenki értékelni fogja.

90%

SZUPER-MEGA-NEO HŐS

Half-Minute HERO

[ÍRTA WILSON] **Visszatér álmából az ősi gonosz, rossz útra tévednek a jófiúk, vagy csak szimplán megérkeznek az űrlények, akiknek előbb vagy utóbb, de elkeni az arcát a főhős, közben mindenféle családi drámákat is megoldva. Ismerős történet? A Half-Minute Hero pont ezt parodizálja ki!**

A játékban akadnak teljesen klasszikus főgonoszok is, szarvval, szürke koponyával

Harminc alkalommal mentheted meg a világot, és ehhez pályánként mindössze harminc másodperc áll rendelkezésre. Elsőre elképzelhetetlen, hogyan lehetséges ez, főleg úgy, hogy közben szintet lépsz (többször is), felszerelést és ételt vásárolsz, segítesz a helyieknek, megmented az elrabolt hercegnőt, kiszabadítod a jogtalanul láncra vert városatyát, vagy elnáspángolod a helyi banditákat... Nincs az a mindent tudó naptárral felszerelt asszisztens, aki mindezt be tudná zsúfolni fél percbe. Ám valaki mégis képes rá. Te!

Elsőre tényleg el sem tudtuk volna képzelni, hogy mennyi mindent be lehet zsúfolni 30 másodpercbe. A HMH után másképp látjátok majd a világot!

VISSZA A JÖVŐBE

Az ötlet már csak azért is működik, mert egyáltalán nem új. A Half-Minute Hero angol nyelvterületen eredetileg 2009-ben jelent meg, akkor még PSP-re, természetesen japán gyökerekkel, mert továbbra is a felkelő nap országa az, ahol gyakorlatilag bármiből lehet játékot készíteni, és mindennek akad akkora felvevőközönség, hogy anyagilag is megérje a fejlesztés. A PC-s kiadás pedig igazi piros betűs ünnep, hiszen asztali számítógépre Marvelous játék szinte még sosem jelent meg, a jövőben pedig csak akkor érkezhetnek továbbiak, ha a HMH jól teljesít. Ha magát a játékot nézzük, erre minden esély meg is van, annak ellenére is, hogy maga a port pocsék. Az még bőven elnézhető, hogy a program teljes képernyőre húzva is extra alacsony felbontáson fut, az viszont már kevésbé, hogy az irányítást illetően semmilyen „mankót" nem nyújt a játék – sem a billentyűzet, sem a (kötelezően használandó) kontroller esetében nem találkozunk magyarázattal a beállítások között, hogy melyik gomb melyik funkcióért felel, így magunktól kell rájönnünk, hogy az egyes akciókat hogyan lehet előhívni.

Ez utóbbiakból szerencsére nincs túl sok, japán szerepjáték-paródia lévén elég csak az iránygombokat, illetve a tárgyhasználatot megtalálni, másra egyáltalán nem lesz szükség, elvégre a világot csak úgy lehet fél perc alatt megmenteni, ha azt nem akadályozza semmi. És milyen grandiózusak ezek a világmentések! Minden pályán más és más gonosz ítéli halálra a földet, így vérpingvin, gyapjas báránylény, vagy agyaras mamut egyaránt juthat arra a következtetésre, hogy itt bizony mindenkinek pusztulnia kell.

ISTENI SZÍNJÁTÉK

Szerencsére az idő istennője rákacsint az emberiségre, illetve a teljesen néma főhősre, megadva neki az esélyt a gonosz legyőzésére, és az idő visszatekerésére, harminc másodpercekkel dobva meg a vészesen gyorsan apadó időlimitet. Természetesen még egy mindenható lénynek is ki kell fizetni a rezsit, úgyhogy ennek az ajándéknak is megvan az ára: a fél perc minden alkalommal egyre több aranyba kerül, így az egyes szintjátékidejét maximum csak pár percre lehet kitolni, mivel egy idő után nem esik ki annyi arany a szörnyekből, ami fedezne minden költséget.

Mondani sem kell, maguk a harcok villámgyorsak és teljesen automatikusak, kétháron másodpercnél (!) egyik sem tart tovább, így az aktuális főgonosz fejlettségi szintjének elérése végtelenül egyszerű dolog. Persze magához a bosshoz el is kell jutni, ami viszont egyre nehezebb és nehezebb feladat. A grindelés, vagyis a szintlépésért beáldozott játékélmény

kiparodizálása egyszerűen tökéletes, a Half-Minute Hero a létező összes klisét ellövi, amit csak el lehet, de ezt annyira humorosan és szórakoztatóan teszi, hogy még a harmincadik misszió is frissnek, élvezetesnek hat. Az idő és a tevékenységek menedzselése tulajdonképpen a játékmenet gerincét képezik. Pontosan ki kell számolni, hogy van-e még idő egy újabb harcra és egy újabb szintlépésre, mielőtt megint vissza kell tekerni az órát. A helyzetet bonyolítja, hogy erre csak a térképek bizonyos pontjain van lehetőség, hiszen nem minden település állított szobrot az idő istennőjének, sőt, akad majd olyan falu is, ahol egyáltalán nem lehet gyógyitalt venni. Az angol ezt „trial and errornak" hívja, vagyis próbálkozni kell, ki kell tanulni az egyes térképeket. Mind a két négyzetmétert.

POKOL ÉS MENNY

A trükk nem is feltétlenül maga a befejezés, hanem annak mikéntje. Minden egyes pályán két alternatív feladat is található. Van, ahol egy elrabolt hercegnőt kell megmenteni, akad, ahol egy falut fenyegető szörnyet kell lenyomni, vagy épp egy rejtekhelyet kell felkutatni. Ez egyrészt a szűkös idő miatt sem egyszerű, másrészt a felszerelés is okozhat problémát. Új kardot, pajzsot, páncélt szinte bármelyik térképen lehet szerezni, de vannak olyan opcionális szörnyek, akiket csupán egy olyan adott tárgy tud megsebezni, amit csak valamelyik korábbi szinten lehetett megszerezni. Éppen ezért erősen ajánlott többször is nekifutni minden küldetésnek, töviről hegyire felfedezve az egyes területeket, így bezsebelve mindent.

A pályákat újrajátszani pedig másért is megéri: a leaderboard rendszer miatt az ismerősök eredményeinek felülmúlása is nagy élmény, de erre még rátesz pár lapáttal az a töméntelen mennyiségű extra játékmód, ami ezt az egész hősbizniszt más formában mutatja be, hol valós idejű stratégiaként (!), hol ősi gonoszként, nem megmentve, hanem elpusztítva a világot. Fél perc alatt, természetesen, mert a legtökösebb hősöknek ennyi is elég!

ADATOK

KIADÓ **MAQL**

FEJLESZTŐ **Opus**

MŰFAJ **akció-RPG**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

P4 3,4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ezernyi technikai hibája ellenére a Half-Minute Hero még mindig egy varázslatos fricskája egy olyan stílusnak, amit a PC-s tábor ugyan nem ismer, de a paródiának köszönhetően legalább tud nevetni rajta.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Az eddigi kiadások játékmódjaiból való csemegézés miatt talán ez a legtartalmasabb változat.

KONTRA

Működő, de nem éppen igényes konzolos átirat.

80%

ÁLLATMESE FELNŐTTEKNEK

SINE MORA

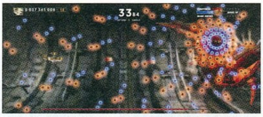
[ÍRTA KREDENC] **Rétegjátékot készíteni sosem hálás feladat – ezt mi, magyarok jól tudjuk, ám azt is, miként hozhatjuk ki belőle a maximumot. Erre újabb bizonyítékot szolgáltatott a Digital Reality, amely japán segítséggel elkészítette az utóbbi évek legjobb shoot 'em upját.**

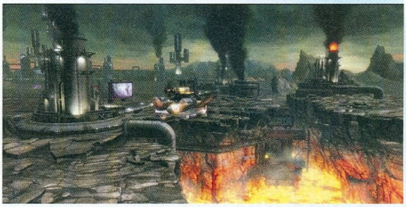
Nem túlzás a bevezető utolsó pár szava, a Sine Mora valóban műfaja kiemelkedő darabja, olyan minőségű alkotás, amely mind játéktervezési, mind művészi szempontból messze túlmutat a „letölthető" és „arcade" címkék kategóriáján is. Teszi mindezt úgy, hogy képes új elemekkel, elgondolásokkal gazdagítani az ipar legrégebbi zsánerét – már csak ezért is megérdemli a főhajtást. Ha pedig mindehhez hozzáteszem, hogy audiovizuális téren is bátran odaállítható bármely mainstream alkotás mellé, akkor azt hiszem, jogosan dagadhat honfiúi mellünk a büszkeségtől.

KÉSEDELEM NÉLKÜL

A játék tehát egy horizontális shoot 'em up, annak is leginkább a bullet hell alfajába sorolható be, ahol a kihívást nemcsak a folyamatosan érkező ellenfelek leszedése jelenti, hanem a képernyőt kitöltő ezernyi lövedék elkerülése is. A nagy ötlet az, hogy miután antropomorf hőseink időutazók, nem az életerőnkre kell figyelnünk, hanem az időre: a pálya elején megjelenik, hány másodpercünk van annak teljesítésére – ha bekapunk egy találatot, az érték csökken, ha pedig kilövünk valakit, nő. Ez olyan csavar, amely teljesen új alapokra helyezi a műfajt, hiszen eddig megtehettük azt, hogy inkább előremenekülünk, elkerülve az ellenségeket, pihenve és rákészülve a következő hullámra. Itt ez a taktika felér egy öngyilkossággal (lévén elfogy az időnk), így kénytelenek vagyunk mindent és mindenkit lelőni, sőt elébe menni a rohamoknak, hogy találjunk egy áldozatot, aki élete árán megajándékoz bennünket egy-két másodperccel. Esélyünket növeli egy spéci képesség, amellyel lelassíthatjuk az időt; ez nemcsak a manőverezést segíti, hanem az ellenfelek könnyebb levadászását is. Ennek mennyisége azonban limitált, így jól át kell gondolnunk, mikor és mennyit használunk fel belőle – ugyanez a helyzet a másodlagos fegyverünkkel is, amely ugyan brutális pusztítást végez, ám csak pár töltetünk van. A műfaj szabályai szerint persze power-upokat is begyűjthetünk, amelyek nemcsak ezeket töltik fel, hanem a fő lézerágyút is fejleszthetjük segítségükkel, kilenc szinten. Itt azonban van egy újabb sróf: nagy pofonoknál, ütközéseknél e „bogyók" kirepülnek hajónkból, és csak pár pillanat áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy visszaszerezzük őket – ez ismét létfontosságú, hiszen minél gyengébb a lövegünk, annál több időt emészt fel egy-egy szívósabb dög felaprítása, ami ugye ismét csak az elmúlás felé terel minket.

Mindebből látszik, hogy zseniálisan van összerakva a mechanizmus, amiben nem kis szerepe volt Suda51-nek, a japán játéktervezés fenegyerekének. Azt azért kénytelen vagyok megjegyezni, hogy a pályákat kicsit kiegyensúlyozatlannak éreztem: az első egy-két etap néha túl könnyű, akár 40-60 másodperces pluszban is teljesítheted őket, aztán jön egy olyan hosszú szakasz, amely a végletekig ki van centizve, és állandóan vörösen villog a stopper, ami nem kicsit frusztráló – ha pedig elfogynak a kreditjeid, a teljes fejezetet kezdheted elölről... A PC-s játékosoknak ugyanakkor jó hír, hogy bár e műfaj alapkelléke egy jó kontroller, a játék tökéletesen kezelhető csak egérrel, csak billentyűzettel, vagy e kettőt kombinálva, és bár az alapkiosztást megváltoztatni nem lehet, kétféle séma közül választhatsz, így ki-ki megtalálhatja a neki legjobban megfelelő irányítási metódust.





ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media

FEJLESZTŐ
Digital Reality/ Grasshopper Manufacture

MŰFAJ
shoot 'em up

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,2 GHz CPU, 2 GB RAM, SM3 256 MB VGA, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Műfaja, kategóriája, és a hazai játékfejlesztés csúcsteljesítménye, avagy ékes példája annak, hogy mi történik, ha az őrült japánok az ötletekből kifogyhatatlan magyarokkal összefognak...

GRAFIKA: **96%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Zseniálisan játékmechanizmus minőségi tálalásban, magyar szinkronnal.

KONTRA

Néhol kiegyensúlyozatlan, néha frusztráló, és van benne pár döccenő is.

92%

CSÚCSRA JÁRATVA

Maga a sztori mód nem túl hosszú, de az, hogy van, eleve plusz pont, hiszen ez a műfaj nem a mély történetekről híres, ráadásul a Sine Mora egy szokatlanul komoly sci-fit tár elénk árulással, erőszakkal, népirtással. Igaz, kicsit nehéz követni, ráadásul egy-egy fejezet a korábban játszott felvonással egy időben zajlik, csak épp egy másik hős szempontjából, ami ugyan hihetetlen pluszt ad a játékélményhez, de rendesen oda kell figyelni a történésekre – nagy szerencsénk, hogy a játék magyar szinkront kapott, így azért valamivel könnyebb dolgunk van. A kampányt három nehézségi szinten tolhatjuk végig, aki pedig igazi kihívásra vágyik, az belevághat az arcade módba, ahol azt is eldöntheti, hogy mely pilótával, hajóval és speciális képességgel száll be a buliba (az időlassítás mellett itt az idő visszatekerése és egy pajzs is rendelkezésre áll). Ezen felül van még egykredites pontszámdöntés, bossharc-tréning, sőt jó pár összetett, több feltétel teljesítését igénylő achievement is, így a shoot ,em upok szerelmesei tartalmas és hosszú ideig tartó szórakozáshoz jutnak.

A profi (ízes káromkodásoktól sem mentes) szinkron mellé épp ilyen nívós zene jár, hála Akira Jamaokának, a Silent Hill játékok komponistájának. Ami pedig a diesel punk atmoszférát tökéletesen életre keltő látványt illeti, azt leírni nem lehet, látni kell – a játék maga ugyan 2D-s, de a háttér 3D-ben renderelt, egészen magas színvonalon. Ez a magas színvonal, ahogy fent említettem, az egész játékra jellemző, így jó szívvel ajánlom az olvasónak – elsősorban persze a kitartó és türelmes, a műfajtól nem idegenkedő játékosoknak.

KLASSZIKUS ÚJRATÖLTVE

Giana Sisters: Twisted Dreams

[ÍRTA CHRIS] KÉTSÉGET KIZÁRÓAN AZ ELMÚLT ÉVEK EGYIK LEGKIVÁLÓBB ÖTLETE A KICKSTARTER NÉVEN FUTÓ, GARÁZSPROJEKTEKNEK (IS) TÁMOGATÁST GYŰJTŐ OLDAL, AMI RENGETEG KIVÁLÓ VIDEOJÁTÉK ELKÉSZÍTÉSÉNEK ADOTT ZÖLD UTAT. MOST MEGÉRKEZETT AZ EGYIK ELSŐ PÁRTFOGOLT, A GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS.

Ha valaki esetleg az elmúlt pár évben nem igazán tartotta rajta az ujját a videojátékok világának ütőerén, annak engedjétek meg, hogy röviden elmondjuk, mi is az a Kickstarter. A rendszer lényege, hogy szinte bárki pénzt gyűjthet különféle ötletek megvalósítására, többek között olyan játékok fejlesztésére, amibe a nagy kiadók sosem fektetnének egy fillért sem. Mondanunk sem kell, de rengeteg ötlet kerül fel a Kickstarterre, viszont minket most csak a videojátékos vonal érdekel. Nos, ezek a vállalkozások többnyire akkor sikeresek, ha a projekt mögött egy megbízható csapat áll, egy régi klasszikus feltámasztásának tervével. Bárki úgy dönthet, hogy támogat egy ilyen célkitűzést, a nagyobb összegeket felajánló személyek pedig gyakran külön jutalmakban is részesülnek, mint például közös vacsora a fejlesztőkkel, róluk elnevezett főszörny, satöbbi-satöbbi.

MARIO, DE MÁSKÉPP

Ilyen kezdeményezés eredménye tesztünk alanya, a Giana Sisters: Twisted Dreams is, és a játék címe valószínűleg ismerősen cseng minden '80-as években nevelkedett felnőtt számára, ugyanis az 1987-es Great Giana Sisters című platformjáték modern változatáról van szó. „Atyaég, hogy az mekkora játék volt!" – ilyen és ehhez hasonló mondatok hagyják el azoknak a száját, akik egy kicsit is emlékeznek az eredeti részre, és természetesen mi is epekedve vártuk, hogy a 2009-es DS-es változat készítői visszatérjenek, és felmelegítsék minden idők egyik legnagyobb C64-es és Amigás klasszikusát. Ráadásul a szemünk csak tovább kerekedett, mikor megtudtuk, hogy a fejlesztőknek még az eredeti rész zeneszerzőjét, Chris Hülsbecket is sikerült a készülő játék mellé állítani...

Annak ellenére, hogy az elmúlt évek során mennyi minden változott (komplett stílusok tűntek el, szimulátorokat, stratégiákat szinte alig találunk már), a platform játékok műfaja viszonylag töretlen sikernek örvend. Persze az eredeti stílusjegyek időközben alaposan megváltoztak. A 2D-s játéktér megtelt mélységgel, s manapság már nem egy, hanem több síkban zajlik az élet a képernyőn. De persze nemcsak a látvány lett jóval szemkápráztatóbb, hiszen megjelentek a fizikai effektek, tehát minden tárgy és karakter kölcsönhatásban van egymással, valamint a játékmenet is jóval barátságosabb, könnyedebb, mint a „régi, szép időkben" – példának okáért már nemcsak három élet áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy befejezzünk egy játékot. A Twisted Dreams is ezen az útvonalon haladva igyekszik levenni a játékost a lábáról: gyönyörű látványvilággal, könnyed és szórakoztató játékelemekkel, valamint kellő mértékű kihívással – minket például azonnal elvarázsolt.

ÁLMODTAM EGY VILÁGOT MAGAMNAK

A játékmenet tehát ismerős lehet minden, a videojátékokat kicsit is ismerő egyén számára. Egy oldalra gördülő képernyőn

Chris, a legenda

Chris Hülsbeck neve egykoron egyet jelentett a minőségi zenével. A PC Guru alapító tagjai közt rengetegen voltak, akik imádták a munkásságát, Chris például még mindig tart valahol egy dedikált CD-t, amit személyesen Hülsbecktől rendelt. Mi először a To Be On Top című játékban találkoztunk a nevével, amelyben a játékosnak zenét kellett szereznie, majd kiadni azt.

ADATOK

KIADÓ
Black Forest Games

FEJLESZTŐ
Black Forest Games

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

INFO

A Giana Sisters: Twisted Dreams 2012. október 23-án jelent meg PC-re, de dobozos formában nem beszerezhető, csakis digitálisan. Legegyszerűbben a Steamen lehet hozzájutni, méghozzá 15 euró fejében.

Az egyik pillanatban még egy cuki színes világban kalandozunk, a másikban meg jön a durva sárkány...

Habár a grafika nem olyan lenyűgöző, mint a Trine 2-ben, de panaszkodni azért így sincs okunk

PÁR SZÓ AZ EREDETIRŐL

Az eredeti Giana Sisters 1987-ben jelent meg Commodore 64-re, a címe pedig The Great Giana Sisters volt. A játék története kicsit hasonlít a most megjelent változatára, amelyben a két nővér egy álomvilágba kerül, amelyből csak álomkristályokat gyűjtve tudnak kiszabadulni, viszont az tartalmazott kooperatív játékmódot is, és hihetetlen jó zenéje volt. A program megjelenésekor azonnal népszerű lett, a kritikusok és a játékosok odáig voltak érte, de a Nintendo már nem volt olyan boldog, amikor meglátta, hogy majdnem teljes egészében a Mario sorozat lett lemásolva. Még a főhős neve is olyannyira hasonló volt, hogy csak a bolond nem látta a párhuzamokat. Ebből persze lett is egy kis balhé, aminek következményeképp az amigás és az ataris változatokat gyorsan levették az elárusító boltok polcairól, így 2011-ben a gyűjtők akár már 250 eurót is fizettek egy jó állapotú amigás változatért.

kell előre haladnunk, és különböző akadályokat leküzdve eljutnunk a következő pályára. A történet főhősei egy lány testvérpár, Maria és Giana. Mariát a start gomb lenyomása után követő pár másodpercben elrabolja az Álomvilág, ahonnan nem szabadulhat, mert egy óriássárkány fogságban tartja őt. A bajba jutott testvér megmentésére persze azonnal elindul Giana, aki idő közben tinédzserré cseperedett, s a változó korral járó komplikációknak köszönhetően szert tett egy különleges képességre, amivel képes manipulálni az álmokat. Ezt a képességét kihasználva kell majd váltogatnunk Giana kedves és punk énje között, hogy miközben a húgát keresi, képes legyen felülkerekedni a belső konfliktusain és félelmein.

És hogy ez mit jelent a játékra nézve? Nos, a lényeget viszonylag hamar megmutatja a program, ugyanis már a legelső pályán ízelítőt kapunk abból az egyre nehezedő rendszerből, amire a Twisted Dreams épül – a játék során két álomvilág közt

A Giana Sisters: Twisted Dreams nem csak a nosztalgia okán remek élmény, de modern játékként is bőven megállja a helyét

váltogatva kell továbbjutnunk. Mivel egy oldalra gördülő platformjátékról van szó, a célunk az, hogy eljussunk a pálya egyik végéből a másikba, de ez sosem lesz olyan egyszerű feladat. Mindenféle szörnyek, könnyebben-nehezebben elérhető helyek, mozgatható ládák és kapcsolók nehezítik az utunkat, és persze visszatérnek az eredeti rész gyűjtögethető kristályai is. Ezeknek a felmarkolása elengedhetetlen lesz a későbbi pályák feloldásához, tehát nem elég, ha csak egy kicsit tesszük oda magunkat, a pálya sikeres végigszelése mellett igyekeznünk kell megtalálni a jól elrejtett kristályokat is.

A játékmenetet természetesen Giana két énje közötti váltások teszik igazán érdekessé és kihívással telivé. Váltani egyetlen gomb lenyomásával tudunk, ekkor egy szempillantás alatt áttranszformálódik a körülöttünk lévő világ. A cuki sárkányokat leváltják a ronda démonok, a háttérben lévő csodás virágok elhervadnak, minden vészjóslóan sötét és rideg lesz. Ilyenkor megváltoznak az álomvilág egyes elemei is, tehát kinyílnak az addig zárva lévő kapuk, elkezdenek fordítva mozogni a továbbjutáshoz szükséges platformelemek stb. A váltás során Giana képessége is lecserélődik, főhősnőnk alaphelyzetben tűzlabdaként száguldhat és rombolhat a pályán, így feljuthatunk vele olyan helyekre is, amelyek első ránézésre elérhetetlennek tűnnek.

Sötétebb énje viszont már csak propellerszerű lebegésre képes, amivel viszont lassan ereszkedhetünk tovább egy adott irányba. Külön érdekesség, hogy a játékban rengeteg alkalommal találhatunk majd olyan kristályokat is, melyeket csak és kizárólag egy adott dimenzióban vehetünk fel, tehát folyamatosan rá leszünk kényszerítve a világok közti váltogatásra.

ÁLOMCSAPDÁBAN

A játékmenet tehát rengeteg lehetőséget rejt ahhoz, hogy hosszú-hosszú órákra vagy akár napokra lekösse a felhasználókat, s igyekszik is kihasználni mindazt, amit e köré a technika köré fel lehet építeni. Számtalan kihívással teli ügyességi rész található a játékban, rengeteg eldugott kristály, vagy épp felfedezésre váró titkos galériai kép található minden pályán, melyek gyűjtögetése igazi reflexpróba mindenki számára. Mindemellett a látvány egész egyszerűen elképesztő. No, nem mintha nem láttunk volna szebbet, elég csak a finn fejlesztésű Trine-ra gondolni, de ezzel a világok közti váltással, és a viszonylag változatos pályáknak köszönhetően a grafikára egyetlen rossz szavunk sem lehet. A két álomvilág tökéletes környezet egy ilyen ügyességi játékhoz, látszik, hogy a fejlesztők rengeteg energiát fektettek abba, hogy a modern, külsőségekre egyre inkább adó világ számára is eladható legyen a munkájuk – persze nincs is ezzel semmi baj.

Cikkünk elején említettük, hogy az eredeti rész zeneszerzője, Chris Hülsbeck is csatlakozott a fejlesztéshez, aki anno olyan remek játékok zenéit komponálta, mint a Turrican (1993) vagy az R-Type (1987). Maga a hanganyag különleges, viszont a két világ közt folyamatosan ugyanaz a két zenesáv szól, és a váltásnál az egyik hangosabb, míg a másik halkabb lesz, és sajnos ez a váltás iszonyú idegesítőre sikeredett. Bár egy-egy akkord erejéig felcsendülnek az eredeti rész dallamai is, a folyamatosan nyekergő elektromos gitár nagyjából annyira illik a játék alá, mintha techno szólna a Csillagok háborúja alatt.

KERESD A STEAMEN!

A Twisted Dreams egy igazán különleges, szerethető platformjáték lett, de azért nem tökéletes. Hiányzik belőle a kooperatív játékmód, és jó pár szivatós rész található benne, ez utóbbiak nagyon hamar felbosszanthatják a kicsit türelmetlenebb játékosokat. Ezen kívül – bár szőrszálhasogatásnak tűnhet – nálam az ára is egy icipicit meghaladja azt a határt, amit még elköltenék egy hasonló játékra (15 euró a Steamen). De igazából most csak kötekedni próbálunk, valójában nehéz fogást találni a játékon. Akik szeretik a stílust, mindenképp adjanak neki egy esélyt!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.8 GHz/AMD Athlon II X2 2.8 GHz, 2 GB RAM, SM 3.0 kompatibilis VGA, 3,3 GB HDD

Apróbb hibái ellenére szerethető, rendkívül jól sikerült játék lett a Giana Sisters: Twisted Dreams. Méltó az eredeti részhez, kíváncsian várjuk, mikor érkezik hozzá kooperatív DLC vagy folytatás.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Gyönyörű és kihívásokkal teli játék, amit az álomvilágok közti váltás tesz egészen egyedivé.

KONTRA

Nincs kooperatív mód, és néha bosszantóan nehéz akadályokat görget a játékos elé. A zene is nagy csalódás.

85%

ŐRÜLETESEN JÓ

FAR CRY 3

[IRTA BATE] Két hónappal a megjelenés előtt ugyan már volt lehetőségünk kipróbálni a Far Cry harmadik részét, és már akkor is látszott, hogy egy ígéretes játék van születőben, de a végeredmény még a korábbi tapasztalatok fényében is felülmúlta a várakozásainkat. Megérkezett 2012 legjobb FPS-e!

Vakációzol egy trópusi szigeten, veled vannak a barátaid és a testvéreid, életed legjobb nyaralása ez, legalábbis addig a pillanatig, míg arra nem eszmélsz, hogy a helyi kalózok fogságába estél. Ugyan a bátyádnak köszönhetően sikerül megszöknöd, de ő már nem éli túl a kalandot. Egyedül találod magad egy vadidegen helyen, miközben a többi cimborád még mindig fogságban senyved. Te mit tennél? Én valószínűleg elbőgném magam, és a mélybe ugranék az első szikláról, de szerencsére nem én lettem a Far Cry 3 főszereplője, hanem Jason Brody, aki – a békésebb helyiek unszolására – kezébe veszi a sorsát, és úgy dönt, hogy egymaga száll szembe a szeretteit elrabló vérszomjas haramiákkal.

TRÓPUSI VIHAR

A játék első másfél órája a betanulás jegyében telik, a rád váró hatalmas szabadságot már érzékeled, de a program még fogja a kezedet. Miközben szép lassan kibontakozik az alapkonfliktus (röviden: a kalózoknak pusztulniuk kell), megtanulod a lopakodást, a figyelemelterelést és a felderítést, megtapasztalod a vadászat izgalmait, elsajátítod a tárgykészítés alapjait, illetve megismerkedsz a fejlődési rendszerrel, amiben három különböző képességfa várja, hogy szép sorban megnyisd rajtuk az egyre durvább speciális képességeket. Ezek még csak a legszűkebb alapok, de talán már ebből is látszik, hogy a Far Cry 3 nem egy hagyományos, „megyek előre 'oszt lövök" FPS, hanem a műfaj egy olyan összetett darabja, amely a tengernyi elintézendő rosszfiú mellett elképesztő szabadságot, rengeteg opcionális feladatot és még szerepjáték elemeket is kínál – és akkor a meglepetésekkel fűszerezett történetről és a lélegzetelállító látványról még nem is beszéltünk.

A bejárható terület mérete egészen elképesztő, és a szigeteket sikerült tartalommal is megtölteni. Ezernyi feladat vár ránk.

ITT EGY SZIGET, SZEREZD MEG

A Far Cry 3 legnagyobb ütőkártyája a szabadság, melynek lehetőségeivel ezúttal képesek voltak élni az alkotók. A játék ugyan pofátlanul lop a Ubisoft másik sikerszériájától, az Assassin's Creedtől, de amíg ilyen jól működik a dolog, addig egy rossz szavunk sem lehet. Hogy miről van szó? Konkrétan két dologról, a bejárandó sziget(ek)en található rádiótornyokról és a kalózok kihelyezett állásairól.

A térképet először megnyitva szinte még semmit nem látunk a ránk váró területből, de amint megmásszuk az első rádiótornyot, és aktiváljuk a tetején lévő kapcsolót, akkor egy adott rádiuszon belül eltűnik a „köd", megjelennek az elérhető küldetések, és minden egyéb, a fellelhető tárgyaktól egészen az úthálózatig. Sasrikoltást ezúttal ugyan nem hallunk, de a kamera a már jól ismert módon körbejárja a terepet és még a legérdekesebb helyeket is megmutatja számunkra (bónuszként pedig minden toronyaktiválást követően ingyen fegyverek válnak elérhetővé számunkra a „boltokban").

Hasonlóan ismerős az ellenséges bázisok rendszere is. A játéktér kezdetben teljes egészében a rosszfiúk kezén van, uralmukat a szigetszerte található helyőrségekkel tartják fenn. Viszont ezek a helyőrségek elfoglalhatóak (az ott állomásozó katonák likvidálásával), és ha sikeresen bevesszük őket, akkor azzal felszabadítjuk a szigetvilág egy szeletét,

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal, Massive, Reflections és Shanghai

MŰFAJ
FPS

MULTI
kooperatív és kompetitív multiplayer

INFO

A Far Cry 3 2012. november 29-én jelent meg európában, PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A PC-s változat dobozos verziója 9990 forinttól szerezhető be a különböző játékos szaküzletekben.

A LEGJOBB ACHIEVEMENTEK

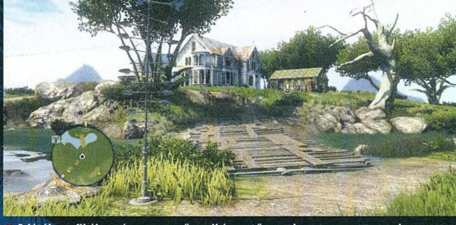
A Far Cry 3 PC-s verziójában összesen 50 achievement várja, hogy összegyűjtsük őket, s bár ezek nagy része a sztori végigvitele során könnyedén megszerezhető, azért akad néhány fifikás darab, amiért meg kell küzdeni. Mi most összeszedtük nektek a kedvenceinket.

FREE FALL
Zuhanj legalább száz métert úgy, hogy még túl is éled a mutatványt.

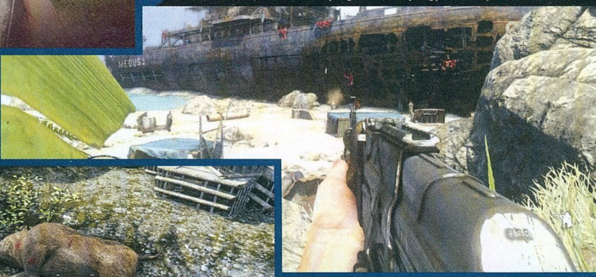
POACHER
Vadássz le és nyúzz is meg egy, a szigeteken élő igen ritka állatot.

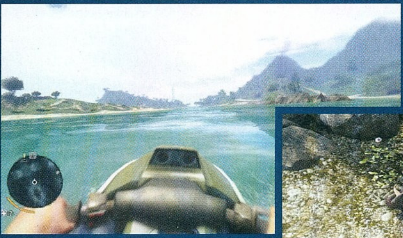
IMPROPER USE
Végezz egy ellenféllel úgy, hogy a halálosztó eszköz nem más, mint a repair tool.

TOXOPHILITE
Iktasd ki az egyik ellenfelet az íjad segítségével, de legalább 70 méter távolságból.



A játék grafikája egész egyszerűen elképesztő, azonban a program meg is követeli az erős vasat, a Full HD-s képorgiához bizony nagyon komoly erőmű kell





A Far Cry 3 egyik jelszava akár az is lehetne: közlekedj ahol akarsz. Földön, vízen, levegőben!

nem mellesleg ezzel olyan saját bázisokra tehetünk szert, ahol egyrészt feltölthetjük a megcsappant készleteinket és fejleszthetjük a fegyvereinket, másrészt gyorsutazási pontokként szolgálnak, ha esetleg nem lenne kedvünk kocsikázni, motorcsónakozni, quadozni, jet-skizni vagy éppen siklóernyőzni. Azt pedig külön ki kell emelni, hogy a Far Cry 2 (egyik) leggyűlöletesebb elemének, az újratermelődő ellenfeleknek ezennel vége, amit elfoglaltunk, az a miénk is marad, bónuszként pedig ténylegcsökken a kalózok uralma, hiszen amíg a térkép vörös részein rendre találkozhatunk gyalogos vagy járműves őrjáratokkal, addig a felszabadított részeken már csak a mi pártunkon álló helyiekkel futhatunk össze.

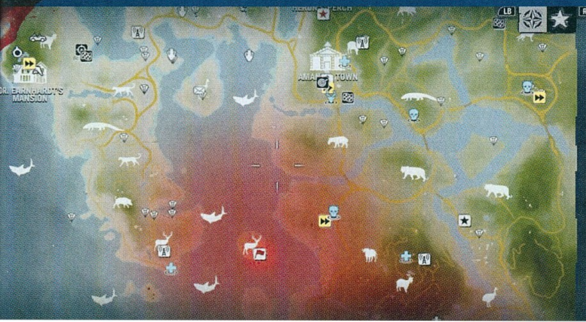
LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

A tornyok aktiválása és az őrhelyek elfoglalása jelenti a játék gerincét (persze csak a történetet előrelendítő fő szál mellett), ám ez nem azt takarja, hogy a Far Cry 3 csak arról szó, hogy megyünk egyik helyszínről a másikra, és monoton módon daráljuk le ezeket a pontokat. Persze lehet így is játszani, csak annak nincs sok értelme, hiszen a szigetvilág rengeteg egyéb mókát tartogat a felfedezők számára.

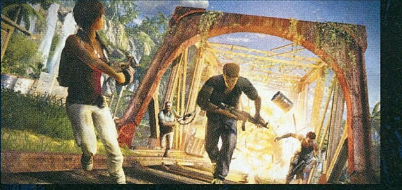
A térkép folyamatos felszabadításával egyre másra nyílnak meg az extra feladatok, kezdve a fejvadász küldetésekkel, a különleges állatok levadászásával, lesznek járműves versenyek, a helyiek megbíznak apró-cseprő feladatokkal, időre kell utánpótlást biztosítani a lázadóknak, sőt, részt vehetünk különböző kihívásokban is, ahol a harci rátermettségünket kell majd bizonyítani. Vadászni és növényeket gyűjtögetni lehet pusztán kedvtelésből is, azonban az így szerzett „javakból" történő tárgykészítés elengedhetetlen része a játéknak, hiszen csak úgy lehet kellő mennyiségű gyógyinjekciónk, erőnövelőnk és megfelelő méretű hátizsákunk, valamint fegyvertartó hevederünk, ha azokat elkészítjük magunknak. A szabadon végrehajtható missziók skálája tehát elég széles, és akkor a tengernyi begyűjthető dologról (ládák, ereklyék, elveszett levelek stb.) még nem is beszéltünk. A kisebb-nagyobb mellékküldetésekre pedig érdemes odafigyelni, ugyanis szinte mindenért értékes tapasztalati pont jár, utóbbiakból pedig idővel egyenesen következik a szintlépés lehetősége.

A játék ezen része pedig kifejezetten impozáns, hiszen a már említett három képességfán összesen 54 különböző skill gyűjthető be, és bár van értelme csipegetni mindhárom vonalról, egy univerzális hőst hozva létre, adott a lehetőség a „szakosodásra" is. A

A játék varázsát nem az adja, hogy lőni lehet benne, hanem az, hogy milyen hihetetlenül változatos módokon hazsnálhatjuk fel a fegyvertárunkat



A KOOPERATÍV MÓD



A hihetetlenül tartalmas egyszemélyes játékmód mellett a Far Cry 3 tartalmaz egy meglehetősen érdekes, változatos, hosszú órákig nyüstölhető kooperatív részt is. Ez a módozat egy, a sztoritól független történetet mesél el, amelyben négy szereplő bosszúhadjáratát követhetjük nyomon, akiket hajóskapitányuk elárul, kirabol, majd a kalózok elé vet. A feldühödött szereplők persze azonnal a nyomába erednek a menekülő kapitánynak, hat, viszonylag hosszú pályán keresztül kell üldöznünk őt, melyeken természetesen több száz kalózt küldhetünk majd át a másvilágra. Ebben a játékmódban a hangsúly a csapatmunkán lesz, rendkívül jól felépített küldetésekről van szó, amelyekben szinte egy percre sem ül le a játékmenet. Lesz olyan, amikor fedezni kell a másikat, amíg ő egy bombát cipel és képtelen harcolni, meg kell védenünk egy bizonyos objektumot a kalózok támadásaitól, valamint minden pályán találunk egy olyan részt is, amelyben egymás ellen kell versengenünk. A kooperatív és a kompetitív multiban közös fejlődési rendszer található, fejleszthetjük fegyvereinket, képességeinket, sőt, még extra tárgyfejlesztéseket is kibonthatunk, ha nehezen megszerezhető adathordozókat dekódolunk. És akkor még nem beszéltünk a challenge-rendszerről...

A vezethető járművekkel nem spórol a játék, mindenki megtalálhatja a személyes kedvencét

kócsag (The Horn) ágat azoknak érdemes kimaxolni, akik nem szeretnek a tűz közelében lenni, hanem távolról osztják az áldást, a cápa (The Shark) azoknak lesz kiváló, akiknek már az oviban is Rambo volt a jelük, és mindig ajtóstul rontanak a házba, míg a pók (The Spider) azok számára tartogat igazán hasznos extrákat, akik a lopakodást és a csendes pusztítást részesítik előnyben.

A sokat megélt (avagy a Far Cry 2-t kipróbáló) játékosok persze legyintenek, hogy „úgyis eszetlen lövöldözés lesz a vége", de a helyzet az, hogy ezúttal tényleg működik a dolog. Ha szeretnénk elfoglalni a kalózok egyik bázisát, akkor erre három különböző megoldás is létezik. A legegyszerűbb a

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben a Far Cry 3-at egyetlen gépen teszteltük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépet az **AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.** biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: **www.aqua.hu**

AQUA electromax GAMER MAX	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
	64 FPS	**57 FPS**	**30 FPS**
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	720p felbontás, a Video Quality menüpontban az Overall Quality LOW-ra állítva. A széptől ugyan messze vagyunk, cserébe viszont a játék megy mint a szél, szaggatásnak nyoma sincs.	720p felbontás, a Video Quality menüpontban az Overall Quality MEDIUM-ra állítva. Az fps-érték kicsit csökken, cserébe viszont érezhetően javul a játék kinézete.	720p felbontás, a Video Quality menüpontban az Overall Quality ULTRA-ra állítva. Az fps-érték megzuhan, cserébe viszont leesik az állunk a látványtól. És a sebesség még elfogadható.

be automatikusan egy tompított lövés után, és ha időben likvidálod azokat, akik esetleg valamiért kiszúrtak, akkor is meg tudod őrizni a helyzeti előnyödet.

A különböző képességek tehát kellően változatossá tudják varázsolni a játékot, arról nem is beszélve, hogy idővel a játék is emeli a tétet. A bázisokon egy pont után megjelennek az erősítés hívására alkalmas rádiók (ezeket lehet hatástalanítani is), mesterlövészek, páncélos ellenfelek és őrkutyák, sőt, helikopterek fogják keseríteni az életünket,

Az élet kegyetlen, főleg, ha egy hatalmas dzsungelben vagy...

KIVÁLÓ ÖSSZKÉP

A trópusi világ tehát él és lélegzik, gyakorlatilag nem tudunk úgy 100 métert megtenni, hogy ne történne körülöttünk valami, vagy ne botlanánk bele valami érdekességbe. Mindezt csak tetézik a váltakozó napszakok és az eltérő időjárási viszonyok, plusz az olyan nem mindennapi pillanatok, mikor állatok nyomában loholunk, hogy aztán a bőrükből még nagyobb hátizsákot, övet vagy pénztárcát „varrhassunk" magunknak.

Habár a sziget nyújtotta nyalánkságokban könnyű elmerülni, azért arról sem szabad megfeledkezni, hogy hősünknek komoly küldetése van. A játék erőssége ugyan a szabadon bejárható világ a rengeteg kötetlen elfoglaltsággal, de ennek ellenére a sztorit sem hanyagolták el az alkotók. Ugyan az akaratlanul is megállíthatatlan harcossá

Lopakodni szeretsz, vagy inkább rögtön belecsapsz a dolgok sűrűjébe? Szerencsére itt mindkettőt megteheted. Csak rajtad áll!

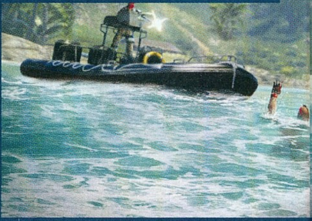
frontális támadás, bevágtatunk és lövünk, amíg van lőszer a tárban. Ennél egy fokkal kifinomultabb, ha felmászunk egy magaslatra, és egy jól felszerelt (rendes távcső és hangtompító vásárlása ez esetben kötelező) mesterlövész puskával, egyesével szedjük le a mit sem sejtő áldozatokat. Végezetül megtehetjük azt is, hogy taktikázva, kavicsdobálós figyelemeltereléssel kiegészítve mindenkit hátulról, késsel teszünk el láb alól. A formula azért működik tökéletesen, mert a Ubisoft Montreal fejlesztői ezúttal vették a fáradságot, és rendes mesterséges intelligenciát programoztak az ellenfeleiknek.

Na, nem arról van szó, hogy a kalózok irtózatosan okosak lettek, sokkal inkább arról, hogy a játéknak ezúttal több köze van az életszerűséghez. Ha egy hatalmas gépágyúval állsz neki lövöldözni, akkor nyilván azonnal célponttá válsz, hiszen a zaj felfedi a pozíciódat. Ha viszont hangtompítót használsz, akkor hiába esik össze egy ellenfél a bázis közepén, nem ugrik mindenki rögtön a nyakadba, egész egyszerűen azért, mert senki nem tudja, hogy honnan jött a lövés. Persze az ellenfelek sem hülyék, elkezdik keresni a támadót, de nem mérnek

továbbá alkalmanként a természet is közbeszól, ugyanis az is benne van a pakliban, hogy miközben épp egy őrhely felé lopakodunk, egyszer csak egy tigris ugrik a nyakunkba...

A játék ezen randomizált része egyébként elég jól működik, a szigeteken barangolva láthatjuk, ahogy a ragadozók emberekre vagy más állatokra támadnak, belefuthatunk az őslakosok és az agresszorok csetepatéiba, sőt, még olyan is lesz, hogy vidáman végignézzük, ahogy egy párduc kiirtja helyettünk egy teljes őrposzt legénységét.

A kalózok szinte mind ugyanúgy néznek ki a játékban. Sebaj, legalább mindig tudod kire kell lőni!



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TELJES REPERTOÁR

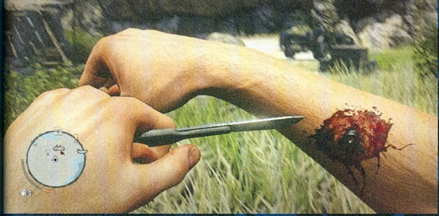
A játék elején csak egyetlen fegyvert tarthatsz magadnál, ami nagyon hamar kevésnek fog bizonyulni. A repertoárt úgy növelheted (egészen négyig), hogy készítesz magadnak hevedereket, amibe a fegyvereket helyezheted. Ezt érdemes már rögtön a játék elején megtenni, csupán állatok levadászására lesz szükséged ahhoz, hogy legyárthasd magadnak a szükséges cuccokat.

ENGEDD KI A FENEVADAT!

Nagyon sok olyan kalózbázist fogsz találni a szigeteken, ahol a rosszfiúk valamilyen fenevadat tartanak az őrhely területén, egy ketrecbe zárva. Ha nincs kedved a haramiák levadászásával tölteni az idődet, akkor egész egyszerűen (lehetőleg távolról) lődd szét a ketrec ajtaját, és nézd végig, ahogy a medve/tigris/párduc/stb. szépen széttépi a fogvatartóit.

MEGELŐZŐ CSAPÁS

Idővel minden egyes kalózos őrhelyen megjelennek a „riasztók", amiket megnyomva a helyiek erősítést hívhatnak maguknak, sőt, lesz, ahol többel is találkozhatsz majd. Ha nem akarsz kellemetlen meglepetést, akkor már jóval a frontális támadás előtt hatástalaníthatod ezeket a szerkezeteket. Nem kell mást tenned, mint egy mesterlövész puskával messziről szétlőni őket – mert itt ilyet is lehet.



A Far Cry 3-ban nem csak kifejezetten forró helyzetek várnak, de tüzes helyi lányokkal is találkozhatsz. Van akihez közelebb kerülsz, mint gondolnád.

érő főszereplő „meséje" nem túl hiteles és eredeti, de nem szabad elfeledni, hogy egy videojátékról beszélünk, ráadásul ezt a gyenge láncszemet tökéletesen palástolják a cselekmény során felbukkanó őrültnél-őrültebb karakterek, a különböző drogok hatása alatt tett „utazások" és visszaemlékezések, továbbá az olyan eszement küldetések, mint a gombavadászat egy barlang mélyén, drogültetvények felperzselése lángszóróval, a barátnőnk kimenekítése egy lángoló hotelből, menekülés motorcsónakkal, kincsvadászat a föld alatt, vagy egy süllyedő hajó elhagyása. A fő szálnak ráadásul nem csak a végrehajtandó feladatai változatosok, de maga a történet is izgalmas, s noha egy ponton kicsit kiszámíthatóvá válik, azért meglepő és váratlan fordulatokban így is bőven lesz részünk.

A játékélmény és a ránk váró történet tekintetében tehát nem nagyon lehet panaszkodni, és bár a Far Cry 3-nak is megvannak a maga gyengeségei (egy kaptafa kalózok és őslakosok, gyönyörű, de nem túl változatos környezet), az biztos, hogy idén FPS ilyen közel még nem került a tökéletességhez.

Nem vadásztál még cápára távcsöves puskával? Semmi gond, itt ezt is megteheted!

VAS, NA, AZ KELL NEKI

És a Far Cry 3 nemcsak játékmenetében emelkedik a műfaj 2012-es kínálata fölé, de látványában is. Amit a játék alatt futó Dunia Engine 2 a monitorjainkra varázsol, az valami egész elképesztő. Gyönyörű színek, éles textúrák, hihetetlenül jól kidolgozott jármű és karaktermodellek, remek animációk, valóban életszerű környezet, több kilométeres látótávolság, látványos robbanások, továbbá normális fizika, mind a fegyverek, mind a vezethető járművek esetében. Idén grafikailag csak a Max Payne 3 nyújtott ennél többet, ám ennek a minőségnek ára is van, a PC Guru szerkesztőségében nem is akadt olyan gép, ami Full HD felbontásban, Ultra beállítások mellett képes lett volna értékelhető fps-értéket produkálni a játék futtatása közben – 720p-ben szerencsére már nem volt gond, ahogy azt a teljesítménytesztünkben is láthatjátok.

Persze az igények (vagy a felbontás) csökkentésével itt is el lehet érni a folyékony játékmenetet, és összességében elmondható, hogy csak a legmagasabb beállításokhoz kell atomerőmű, a motor alapvetően jól optimalizált, és a részletes beállításoknak köszönhetően azért össze lehet hozni olyan kompromisszumot, amivel tűrhető látvány érhető el szaggatás nélkül.

Azt pedig külön ki kell emelni, hogy a szintén a Ubisoft istállójából szalajtott Assassin's Creed III-mal ellentétben a Far Cry 3-ban az igen hosszúra nyúló tesztelés során egyetlen komolyabb buggal sem találkoztunk, pedig nekünk még csak az 1.0-s verziót volt lehetőségünk kipróbálni.

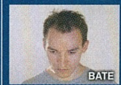
IRÁNY A TRÓPUSOK

Habár sejtettük, hogy a Far Cry harmadik része nemcsak kijavítani fogja a második epizód hibáit, hanem túl is lép majd azon, a végeredmény még így is lenyűgözte a szerkesztőség tagjait. Habár az eredetiség „vádjával" nem nagyon lehet illetni a programot, a Ubisoft Montreal olyan ügyesen házasította az RPG-elemeket és a máshol már bejáratott funkciókat az FPS műfajjal, hogy az egerünk összes gombját megnyaltuk utána. Tartalom és összetettség szempontjából a Far Cry 3 single player része közelít a múlt hónapban éltetett Assassin's Creed III-hoz, és akárcsak ott, itt sem kell megelégednünk az egyjátékos kampány nyújtotta örömökkel, hiszen a hagyományos multiplayer mellett találkozhatunk egy sztoriközpontú, több pályán átívelő, négyfős kooperatív móddal is – ez utóbbiról bővebben egy külön boxban olvashattok.

Habár működő szerverek hiányában a multiba még nem sikerült beásnunk magunkat, annyi már most biztos, hogy a Far Cry 3 többszereplős módja is megéri a figyelmet, hiszen nemcsak egyedi és csapatalapú játékmódokkal, de egészen különleges és brutális extrákkal, továbbá megnyitható és fejleszthető fegyverekkel, képességekkel és felszerelésekkel várja majd a játékosokat. És ha ez még mindig nem lenne elég, akkor az előző részhez hasonlóan most is kapunk egy pályaszerkesztőt a program mellé, amivel – kellő lelkesedés mellett – egészen fantasztikus dolgokat lehet létrehozni.

Nem túlzás, a Far Cry 3 nemcsak az idei év egyik legjobb FPS-e, de 2012 egyik legjobb játéka is egyben, egy olyan alkotás, ami tökéletes felüdülés lehet azok számára, akik már unják az agyonscriptelt játékmenettel bíró, vagy a kizárólag multira fejlesztett, csökevényes single playerrel rendelkező lövöldéket. Ha szeretnétek egy emlékezetes kalandot, akkor csomagoljatok, és irány a trópusok!

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6700 2.6 GHz vagy AMD Athlon64 X2 6000+ 3.0 Ghz, 2 GB RAM, 1 GB-os SM 3.0 VGA, 15 GB HDD

2012 legjobb FPS-e, ami nemcsak korrekt történettel, de hatalmas szabadsággal és gyönyörű környezettel is megajándékozza a játékosokat.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Hatalmas, szabadon bejárható világ, elképesztő mennyiségű tartalommal és kiváló körítéssel.

KONTRA

A helyszín nem túl változatos, és sok játékelemet láttunk már máshol.

95%

FEJLESSZ OKOSAN!

A játékban szinte minden fegyver fejleszthető, a legkisebb pisztolytól egészen a hangtalan íjig. Azért csak szinte, mert a játék elején megszerezhető alap fegyvereknél erre nincs lehetőség. A komolyabb mordályokra viszont akár többféle irányzék, nagyobb tár vagy hangtompító is szerelhető. Kezdetben csak egy extra lehet a fegyvereken, később pedig már többet is felpakolhatunk rájuk.

CÁPAVADÁSZ

A helyi vizekben rengeteg a cápa, és nagyon vigyázni kell velük, mert az óceánba merülve nincs lehetőségünk a lövöldözésre. Ez nemcsak a fürdőzés során fontos, de akkor is, mikor a vízi ragadozók bőrét akarjuk megszerezni – erre pedig többször is szükségünk lesz. A legokosabb, ha mesterlövész puskával, távolról terítitek le a cápákat, aztán beúsztok a tetemért.

ÜRÍTSD KI A ZSEBEIDET!

A játékban a loot automatikusan működik, tehát nem döntheted el, hogy mit veszel magadhoz és mit nem, így a hullák és a ládák kifosztását követően igen hamar megtelik a zsákod mindenféle felesleges kacatokkal. Ha betévedsz valamelyik korábban már elfoglalt kalózos bázisra, akkor a töltényes szekrénynél ne felejtsd el eladni a fölösleges cuccokat – egyetlen gombnyomás az egész.

KOOPERATÍV TIPP

Habár a Far Cry 3 kooperatív módja kifejezetten jó móka, sajnos mi a 1.0-s verzióban azt tapasztaltuk, hogy a játék ezen része még nem volt rendesen optimalizálva, tehát, ha nem négyen vágtok neki a kalandnak, hanem mondjuk csak ketten, akkor már a második pályán is frusztrálóan nagy ellenállásba ütközhettek. Később lehet, hogy ezt javítani fogják, de nem árt, ha rögtön négyen vágtok neki a co-op módnak.

HALOTT VILÁG
DEADLIGHT

[ÍRTA BATE] **KÉT ÉS FÉL HÓNAPPAL A KONZOLOS MEGJELENÉST KÖVETŐEN PC-RE IS MEGÉRKEZETT A DEADLIGHT CÍMŰ PLATFORMER, AMI ELSŐSORBAN NEM A JÁTÉKÉLMÉNYÉVEL, HANEM A SÖTÉT HANGULATÁVAL NYŰGÖZI LE A JÁTÉKOSOKAT.**

Ritka pillanat, mikor a világot Randall emlékein keresztül „világosnak" láthatjuk...

Nem lehet oka panaszra a PC-s tábornak mostanában, hiszen a legnagyobb konzol-exkluzív címeket (Halo, Forza stb.) leszámítva a kezdetben csak Xbox 360-ra és PS3-ra megjelenő alkotások nagy része idővel megtalálja az útját a személyi számítógépekre is. Az elmúlt hónapokból elég csak az Awesomenautsra vagy az I Am Alive-ra gondolni, és a mostani számunkban is bőven akad ilyen program, hiszen a Mark of the Ninja, a Half-Minute Hero és a Sine Mora is konzolokon kezdte a pályafutását. A lista pedig ezzel még koránt sem ért véget, hiszen a Deadlight szintén ennek a klubnak a tagja: a Tequila Works alkotása augusztusban kizárólag a Microsoft konzoljára jelent meg, október végén azonban felbukkant a Steam kínálatában, így most már a PC-s tábor is elmerülhet az apokaliptikus platformjáték csöppet sem szívmelengető világában.

NEM ÉLŐNEK VALÓ VIDÉK

A spanyol illetőségű, játékipari veteránokból verbuválódott Tequila Worksnek a Deadlight az első játéka, és a program sokkal inkább tisztességes iparosmunka, mintsem a platformjátékok műfaját megreformáló mestermű. Ez persze nem negatívum, csupán a vásárlás előtt érdemes tisztában lenni vele, hogy a Deadlight nem feltétlenül az újító játékmenetével, sokkal inkább a hangulatával igyekszik lehengerelni a játékosokat – méghozzá sikerrel.

A Deadlight nem a játékvilág tündöklő csillaga, de a története és a hangulata okán bőven megéri időt tölteni vele

A sztori a nyolcvanas évek közepére repít minket vissza, egy olyan alternatív univerzumba, ahol egy ismeretlen vírusnak köszönhetően a holtak életre kelnek, és szép lassan véget vetnek az általunk ismert civilizációnak. Főhősünk Randall, aki elszakadt a családjától, és éppen Seattle-be igyekszik, annak reményében, hogy az ottani menedékpontnál rátalál a feleségére és a kislányára. Habár a sztori rövid leirata alapján a Deadlight csupán egy újabb zombis játéknak tűnik, a helyzet az, hogy a fejlesztőknek sikerült olyan erős atmoszférát teremteni a ránk váró pályák során, amilyet ezidáig csak a The Walking Dead különböző inkarnációinak (képregény, tv-sorozat, játék) esetében tapasztalhattunk.

Az események átvezető videói képregényes megoldással mesélik el a történetet, Randall folyamatos monológjaiból, a pályákon elrejtett apróságokból és naplórészletekből lassan kibontakozik a főszereplőnk múltja, és maga a világ, amiben él, továbbá a játékmenetet helyenként hallucinációk és emlékek törik meg, ami által még mélyebbé, még drámaibbá válik a főhős története. A Deadlight legnagyobb erőssége a sztori, ami egy ponton túl ugyan kissé kiszámíthatóvá válik, és jól ismert panelekből (megtébolyodott túlélők, a káoszt kihasználó félkatonai szervezet) építkezik, ám összességében mégis olyan jól össze van rakva, hogy a pár negatívum mit sem von le az erejéből. Platformjátékban ennyire szépen kidolgozott, ennyire tartalmas történettel csak nagyon ritkán találkozhatunk.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Tequila Works

MŰFAJ
platformjáték, túlélőhorror

MULTI
nincs

INFO

A Deadlight 2012. október 25-én jelent meg PC-re. A játék a Steam rendszerén keresztül tölthető le, 15 euró (azaz nagyjából 4200-4300 forint) fejében.

TÚLÉLNI, TÚLÉLNI, TÚLÉLNI

Ha pedig a játékmenetet nézzük, akkor olyan, mintha a Tequila Works alkotása a Limbo és valamelyik Resident Evil házasságából született volna. Hősünk csupán egy fekete sziluett a képernyőn, jobbra, balra, fel és le mozoghat a kétdimenziós térben, és a platformelemek leküzdése mellett olykor logikai feladatokat is meg kell vele oldani. Mindezt színesíti a túlélés, hiszen a pályák tele vannak árnyakkal (ez a zombik itteni elnevezése), akik természetesen a legkisebb neszre is a hősünkre támadnak. Ugyan alkalmanként elmenekülhetünk előlük a mélybe vagy a magasba, illetve az ösztöneiket és a környezetet (áram, szakadék stb.) kihasználva néha csapdába csalhatjuk őket, de számos olyan eset lesz, mikor nem marad más, mint a harc. Kezdetben egy tűzoltóbalta lesz a legnagyobb barátunk, majd idővel fegyverhez is jutunk, ám a muníció szűkösségének (és a kissé gyatra célzásnak) köszönhetően ez nem jelenti azt, hogy máris nyerésre állunk – pláne, ha emberekre kell emelni a fegyvert.

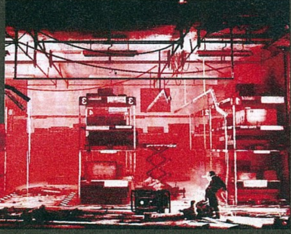
SZEREZD MEG MIND A HÁROM KVARCJÁTÉKOT!

A Deadlight mindhárom fejezetében van egy pálya, ahol találhattok egyet a '80-as évek klasszikus kvarcjátékaiból. Ha fellelitek őket, akkor egy külön menüben még játszhattok is velük, ráadásul, ha mindegyiken megdöntitek a rekordot, akkor három achievementet is begyűjthettek. Megtalálni őket persze nem egyszerű feladat, éppen ezért összeállítottunk egy útmutatót, hogy mindenki bezsákolhassa őket!

Az első kvarcjáték megszerzésére az első fejezet a második pályáján (The End of the Tunnel) adódik lehetőség, méghozzá rögtön a szakasz elején. A zombik elől menekülve átugrasz egy szakadékot, és elkezdesz lemászni egy létrán. Semmiképp ne mássz le a létra aljára (mert nem tudsz visszakapaszkodni), állj meg középen és ugorj át a szemközti oldalon található csőbe. Ha sikerül, akkor benn az alagútban megtalálhatod az első játékot, amit a Randall's Memories menüponton belül, a Handhelds opcióra kattintva próbálhatsz ki.

A következő kvarcjáték a második fejezet tizedik pályáján (Playoff) található. Mielőtt odamennél a barátodhoz a stadion közepén, az utadban álló dobozról ugorj át a jobb oldali lelátóra, és addig mássz felfelé (egy szekrényt is el kell tolnod hozzá), míg el nem éred a tetejét. Ha fenn vagy, a szemben lévő állványzatról le tudsz lőni egy létrát, és nekifutásból át tudsz ugrani oda. Végig kell szaladnod a teljes szerkezeten, és az állványzat végén találod meg a második kvarcjátékot.

Az utolsó kvarcjáték a harmadik fejezet második pályáján (Fallen) lelhető fel. A pályán be kell törnöd egy épületbe, aminek a mennyezete elkezd a nyakadba omlani. Itt értelemszerűen végig szaladni kell, és egy szakadék végén át kell ugrani egy falon lévő létrára. Ha átugrottál a létrára, akkor ne mássz automatikusan felfelé, ugyanis alattad egy lyukból fény szivárog kifelé, a megfelelő gomb megnyomásával ereszkedj le oda, mássz be a résem, és a titkos szoba padlóján fogod megtalálni a harmadik kvarcjátékot.



A játék hőse csak egy fekete sziluett a képernyőn, így jelezvén, hogy csupán árnyéka régi önmagának

Ebben a játékban csak akkor színesedik ki igazán a kép, ha hallucinálsz, vagy ha meghalsz...

A helyzetet nehezíti, hogy az életerő mutatónk mellett található egy állóképességet (stamina) jelző csík is, ami azonnal rohamos fogyatkozásba kezd, amint valamilyen megerőltető akciót viszünk véghez. Nem tudunk tehát végtelen ideig csapkodni a baltánkkal, és nem tudunk ítéletnapig csüngeni egy kifeszített dróton, a hősünk ereje ugyanis egyre fogy, és rövid pihenésekre van szüksége a stamina visszatöltéséhez. Éppen ezért – ha van rá mód – kerülni kell a konfrontációt, hiszen nincs annál rosszabb, mint mikor hat árny legyűrése közben három után Randallnak már arra sincs ereje, hogy felemelje a baltát...

EGY VILÁG ROMJAI

A játékmenet tehát a klasszikus, mászkálós, ugrálós, futós, helyenként harcolós vonalat követi, ám mindezt egy olyan környezetbe ültették a fejlesztők, amitől helyenként rendesen borsódzik a játékos háta. A játéktér maga kétdimenziós, ám a pályák úgy vannak megrajzolva, helyenként animálva, hogy a látvány mégis 3D-s hatást kelt. A pályáknak van mélysége, és bár a karakter nem tud kitörni a 2D-s korlátok közül, a grafikus illúziónak hála mégis megvan az az érzés, hogy egy hatalmas világban kalandozunk. Méghozzá egy nyomasztó, lepusztult világban. A történet mellett a pályák dizájnja az, ami megalapozza a borzongatóan nyomasztó hangulatot. Minden sötét, elhagyatott, lerombolt, a képernyőről szó szerint süt a reménytelenség, legyen szó egy félig lerombolt lakóházról, egy stadionról, a földalatti csatornákról, az elhagyatott felhőkarcolókról, vagy akár egy kórházról.

Az atmoszférát pedig csak tovább erősíti a baljóslatú, szomorú zene, illetve az, hogy az árnyak bárhol és bármikor feltűnhetnek, így a játékos soha nem érzi magát biztonságban – akárcsak a legjobb horror- és túlélő játékokban.

PC-N JOBB?

Ritka dolog, de PC-n valahogy jobban kézre áll az irányítás, mint konzolon, ahol a legtöbb nyavalyát a lőfegyverekkel való célzás okozta. Az egérnek köszönhetően ez sokat javult, illetve a rázósabb helyzetekben a billentyűzet gombjaival sokkal jobban és gyorsabban lehet reagálni, mint a kontroller analóg karjaival – éppen ezért, ha valaki nincs rágyógyulva valamilyen gamepadre, akkor azt javasoljuk, hogy mindenképpen a jól bevált PC-s perifériákkal vágjon neki a játéknak.

Technikai szempontból a program nem sokat változott, ami alapvetően nem jó hír, hiszen hiába adott az erősebb hardver, a Deadlight nem néz ki jobban, mint a konzolos verzió, ráadásul néha érthetetlen lassulások, és bugok (átvezetők alatt eltűnő hang, stb.) tarkítják a játékot – persze nem vészes mértékben, de azért az ember csak felhúzza itt-ott a szemöldökét.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, Shader Model 3.0-t támogató VGA, 5 GB HDD

Alapjaiban egyszerű platformjáték, zombikkal és világvégével megbolondítva.

GRAFIKA	90%
HANG	90%
JÁTÉKÉLMÉNY	80%

PRO

Lebilincselő hangulat, kiváló történet, egyedien borongós pályadizájn.

KONTRA

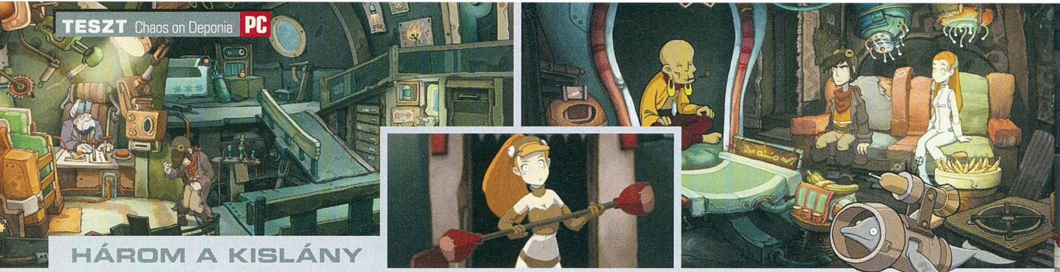
Semmit nem tesz hozzá az ismert platformer játékmenethez, és vannak benne kisebb bugok is.

88%

KELL EGY KIS VILÁGVÉGE

A játék három nagyobb fejezete ugyan 3-4 óra alatt végigjátszható, ám adott az újrajátszás lehetősége, hiszen a pályákon elhagyott naplóbejegyzések és egyéb extrák várják, hogy rájuk leljünk, illetve mindhárom nagyobb etap rejt egy-egy kvarcjátékot, amiket ha megtaláltok, akkor bónuszként még ezekkel is játszhattok – és akkor a 31 begyűjthető achievementről még nem is beszéltünk.

A Deadlight nem váltja meg a (játék)világot, ám a maga nemében mégis egy különleges program, ami a klasszikus platform játékmenetet remek történettel és kiváló hangulattal fejeli meg. Mindenkinek melegen ajánljuk, 3400 Ft-ot simán megér.



HÁROM A KISLÁNY

Chaos on DEPONIA

[ÍRTA KREDENC] **Mint időközben kiderült, a Deadelic a Deponia-széria kapcsán trilógiában gondolkodik, ám azért az meglepett minket, hogy alig pörgettük végig Rufus első kalandját (lásd 2012/10-es számunkat), máris itt a második – ebben pedig máris van némi kritikai él...**

Hogy továbbhorgoljam a bevezetőben felfejtett gondolatom fonalát, a Chaos on Deponia első órájában végig az a kellemetlen érzésem volt, hogy Jan Müller-Michaelis és csapata egyetlen kalandjátékot készített el, majd azt háromfelé vágta, és elkezdte szép tempósan piacra dobni. Ennek megfelelően tök ismerős menü és zene fogadja a játékost, a sztori onnan folytatódik, ahol abbahagytuk (evégből kötelező az előzményt is beszerezni), és sajnos a mechanizmus döccenői is jelen vannak, sőt még pár bug is visszaköszön. És bár tudom, hogy ez a néhány sor akár a cikk végén, mint rezümé is szerepelhetne, a végpontszámot megindokolandó mégiscsak szólnom kell pár szót a vádlott és személyem, az ítélőbíró védelmében...

Habár az első részhez képest sok újítást nem kapunk, a Chaos on Deponia így is kötelező vétel a kalandműfaj szerelmeseinek

TÁVKAPCSOLAT

Szóval ott hagytuk abba alig három hónapja, hogy Rufus visszazuhant a szemétdombra, Goal pedig úton van Elysium felé. Persze hősünket nem olyan fából faragták, hogy feladja a harcot, így ugyanaz a feladatunk, mint az első rész elején: összekaparni egy-két cuccot, összerakni egy kilövőszerkezetet, és tűz – és persze ugyanaz történik, mint akkor: a szöszi fruska ismét lefejeli Deponiát...

Szerencsénkre kéznél van Doki, aki neki is áll az agyműtétnek, ám Rufus olcsójánossága okán az operáció balul sül el: Goal személyisége három részre szakad, ezek mindegyike egy-egy adathordozóra kerül, mi pedig csak akkor érhetjük el célunkat (azaz akadályozhatjuk meg, hogy az Organon felrobbantsa a planétát), ha mindhárom csajt a magunk oldalára állítjuk. Ez persze nem lesz egyszerű: a rebellis amazon kedvéért be kell épülnünk a helyi alvilágba, a naiv, álmodozó leányzót elbűvölendő az ellenállási mozgalomba, míg a finom hölgyet egy elegáns vacsorán kell megvendégelnünk, e célból pedig el kell mélyednünk a kacsacsőrű emlősök költési szokásaiban... Igen, a játék továbbra is abszurd, sőt, immár a morbid jelzőt is mellégombolhatjuk, ami határozottan jól áll neki, és jól esik nekünk.

A fentiekből az is leszűrhető, hogy nem kevés meló és organizálásra lesz szükségünk; külön móka, hogy az egyes feladatok megoldásához át kell kapcsolnunk Goalt a nálunk lévő távirányító segítségével, ami még egy kis fűszert hozzátesz az eddigiekhez. Ez a személyiségcserés ötlet egészen pazar, és mellette is vannak remek csavarok, a szürkeállományunkat alaposan próbára tevő feladványok. No és ott vannak a minijátékok is, amelyeket szerencsére most is átugorhatunk (még ha ilyenkor el is esünk a kapcsolódó achievementtől) – igen, szerencsére, mert sajna ismét van köztük pár logikátlan és frusztráló, még ha a többség (például a kő-papír-olló párbaj) azért mégiscsak ötletes. Azt is hozzá kell tennem, hogy érzésem szerint ez a rész is kiegyensúlyozatlan: ahogy említettem, az első (picit unalmas) etap közelebb áll egy interaktív rajzfilmhez, ez a bizonyos „középjáték" kicsit elnyújtott, és miután egyetlen, apró szigeten játszódik,

Az első részben megismert, kellően tökkelütött Rufus ezúttal is teljesen abszurd, már-már morbid kalandokba keveredik. A mi legnagyobb örömünkre!

ADATOK

KIADÓ
Lace Mamba

FEJLESZTŐ
Daedalic Ent.

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, SM3 512 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Deponia-széria második része ötletesebb, mint elődje, emiatt nagyobb kihívást is nyújt – kár azért a pár homokszemért, ami meg-megakasztja a gépezetet.

GRAFIKA: **84%**
HANG: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Gusztusos, humoros, sőt morbid kaland, remek ötletekkel, megoldásokkal és kihívásokkal...

KONTRA

...pár logikátlan és frusztráló feladvánnyal, és kissé hullámzó játékélménnyel.

84%

helyenként le is ül, a végjátékban viszont hirtelen négy helyszínünk is lesz, és ötpercenként kell ide-oda ugrálni köztük, ami viszont pöttyet lélekölő.

JÖVŐRE, VELETEK, UGYANITT?

A körítéssel kapcsolatban nem tudok mást mondani, mint az előző rész esetében: nagyjából egészében rendben van a dolog, a grafika látványos-kellemes, az animáció pár kivételtől eltekintve remek, a zene hozzá illő, bár kicsit önismétlő, a szinkron továbbra is kiváló (igaz, a Janosch nevű idióta akcentusától a falat kapartam, de ez legyen az én problémám). Azt azért megjegyzem, hogy bár ezúttal más helyszíneken kalandozunk, Deponia minden települése, szigete és zegzuga ugyanúgy néz ki, szóval senki ne várjon nagy revelációt ezen a téren – remélem, a trilógia zárórészében feljutunk Elysiumba, jót tenne nekünk már egy levegő- és dizájnváltozás.

A fentieket összegezve a Chaos on Deponia nem okozott sem csalódást, sem meglepetést, ez a kijelentés pedig ugye egyszerre beteheto a mérleg mindkét serpenyőjébe. Az, hogy magasabb végpontszámot adok a folytatásnak, mint az első résznek, a több kihívásnak és ötletnek köszönhető. A játék abszolút ajánlható a zsáner szerelmeseinek (a műfajszüzeknek viszont nem), és még egyszer kihangsúlyozom, hogy mindenképp beszerzendő hozzá az előzmény, és nyilván az „utózmány" is majd. Persze a legjobb lett volna, ha mindhárom rész egyben jelenik meg, no de ne legyünk telhetetlenek – van miért szeretni Rufus kalandjait, a Daedelic pedig megérdemli, hogy támogassuk őket, mert jó úton járnak, ez pedig mindenképp biztató a jövőre nézve.

Attól, hogy lőni lehetett benne, még egy Bond-játék sem lett jó...

SKYFAIL

007 Legends

[ÍRTA MO] **A 2010-es, Wii-re megjelent GoldenEye 007-ből egészen hangulatos James Bond program kerekedett az Eurocom értő kezei között, így sokan joggal reménykedtek, hogy az idén jubileumi dátumot ünneplő kém legemlékezetesebb kalandjait egyetlen játékban sűrítő 007 Legends méltó módon köszönti majd főszereplőjét.**

Sajnos azonban nem így történt, sőt, az Eurocom játéka alaposan tönkrevágja a brit titkos ügynök ötvenedik szülinapi partiját. Pedig az alapötlet dicséretes, miszerint olyan legendás történeteket élhetünk és játszhatunk újra a 007 Legendsben, mint a Goldfinger, az Őfelsége titkosszolgálatában, a Magányos kapott helyet a korongon, nehogy lelője a 007 Legends megjelenésével egy időben mozikba kerülő film történetét, így azt csak ingyenesen letölthető DLC formájában szerezhetjük be. Noha a feldolgozott filmek legfontosabb helyszíneivel, szereplőivel mind találkozhatunk a küldetéseink során, azonban a klasszikus Bond-mozik csak nyomokban fedezhetőek fel

FPS-nek irtózatosan gyenge, James Bond játéknak pedig egyenesen gyalázatos a 007 Legends. Nagyon nagy kár érte.

ügynök, a Halj meg máskor és a Holdkelte. Ám a kivitelezés valami elképesztő trehány és ötlettelen lett, így inkább tűnik a legújabb James Bond mozi, a Skyfall egyik elszúrt marketing eszközének, semmint valódi koncepcióval bíró játéknak.

a sztorikat egytől-egyig átalakító és modernizáló játékmenet során. És itt sajnos nem csak az egyes cselekményszálakra gondolok, hanem magára a hangulatra is, merthogy az piszkosul hiányzik a 007 Legendsből. De bárcsak ennyi lenne a probléma vele...

KILÚGOZOTT KÉMHATÁS

Bondhoz a Skyfall egyik jelenetében csatlakozunk, mikor épp egy száguldó vonat tetején bunyózik (hah, unalmas hétköznapok), aztán lövés éri, és belezuhan az alattuk sebesen szaladó folyóba. A játék itt veszi fel a történet fonalát, ugyanis míg Bond csendesen merül alá a habokban, felidéződnek előtte legrázósabb küldetései, amiket természetesen mi azonnal végig is játszhatunk. Azon kívül, hogy minden eddigi Bond-színész egy-egy fellépése helyet kapott a válogatásban, túl sok összetartó kapocs vagy rendszer nincs a dologban, igaz, azzal, hogy minden egyes epizódban Daniel Craig baltával faragott pixelarcát láthatjuk viszont az átvezető animációkban, még ez a minimális kohéziós erő is elvész. Pedig mennyivel mókásabb lett volna Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton és Pierce Brosnan fizimiskáját is viszontlátni az egyes küldetésekben...

Az egyszemélyes kampány során hat darab, két-két kurta pályára osztott misszión keresztül követhetjük végig Bond emlékezetes küldetéseit a Goldfingerrel kezdődően egészen a Skyfallig bezárólag, igaz utóbbi nem

KÉMTELENSÉG

Állítólag James Bondnak minden jól áll, ám az egysíkú és ostoba játékmenetet úgy tűnik, már ő sem viseli elegánsan. A kampánymód tulajdonképpen ott veszti értelmét, hogy elviekben kémhez méltó módon, lopakodva is teljesíthetnénk a pályákat, amikhez egy

Ian Fleming úgy forog a sírjában, hogy lassan akár már metróalagutat is fúrhatna nekünk...

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Eurocom

MŰFAJ
FPS

MULTI
12 fős

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750 CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM3.0 VGA, 10 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ezúttal nem a derék ügynöknek lesz szüksége pár pohárka vodka-martinire, hanem nekünk, hogy végigküzdjük az amúgy nem túl hosszú játékidővel bíró programot. Gyalázatos.

GRAFIKA:	63%
HANG:	65%
JÁTÉKÉLMÉNY:	40%

PRO

A Holdkelte antigravitációs lövöldözése egészen kellemes, az online opciók pedig kielégítőek.

KONTRA

Kevés a hely itt ahhoz, hogy fel lehessen sorolni. Az eddigi legrosszabb Bond-játék, ami készült.

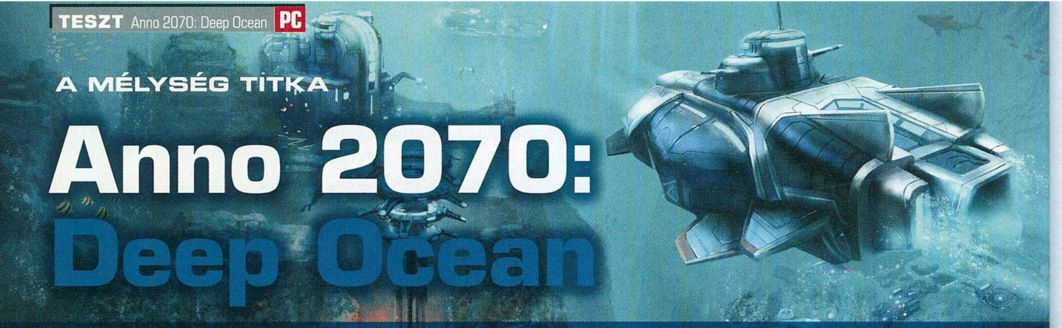
53%

egész sor kémkütyü áll a rendelkezésünkre, úgymint lézeres karóra, elektromos cuccok hekkelésére és ujjlenyomatok leolvasására szolgáló okostelefon, kábító és figyelemelterelő nyilakat lövő golyóstoll, ám ez a gyakorlatban mégsem működik. Hiába lopakodunk az árnyékban, hiába iktatjuk ki a mozgásérzékelő kamerákat, és végzünk hangtalanul az őrszemekkel, mivel a hullákat nem lehet eltűntetni, arrébb vonszolni, így előbb-utóbb felfedezik őket, mi leleplezödünk, utána pedig már jöhet is a lövöldözős csihi-puhi, és az agyonszkriptelt akció. Előbbi még, úgy ahogy el is megy, rengeteg féle-fajta, ráadásul fejleszthető fegyverrel irthatjuk az egyébként igencsak együgyű MI-vel és egyenkinézettel felruházott ellent, utóbbiak azonban a legkínosabb részei a játéknak: minden al- és főbosst ugyanazzal a roppant egyszerű verekedési sémára épülő QTE-vel kell legyőznünk, mely már az elsőnél is unalmas, nemhogy az ötödiknél. Olyan ikonikus gonoszok, mint a fémfogú óriás, Jaws, vagy éppen a gyilkos kalapokat hajigáló Oddjob lényegesen többet érdemeltek volna négy-öt kiosztott taslinál...

A játékmenetet az esetenként vezethető járművek sem dobják fel, lévén katasztrofális lett az irányításuk, különösen A magányos ügynök epizódban feltűnő autósüldözés láttán kerekedik majd el még a sokat látott játékosok szeme is. Már ha marad kedvük még a képernyőt bámulni a GoldenEye 007: Reloadedben is használt grafikai motor által produkált könnyfakasztóan szegényes és randa megoldások láttán.

HALJ MEG MOST

Hosszasan lehetne még sorolni a 007 Legends hibáit, kezdve a teljesen értelmetlen XP pontokra épülő képességfejlesztési résztől, egészen az unott szinkronhangokig, de igazából nincs sok érelme, hiszen kevés védhető pontja akad, a saját pályabeállításokkal játszható MI6 kihívásokkal és a 12 fős multival érkező online szekciót leszámítva. Egy dolog bizonyos: az Eurocom ezzel a játékkal jobban megalázta James Bondot, mint eddig bármelyik filmbéli főellenfele tette azt: nemcsak a szülinapi bulit rontotta el, de még a tortát is az ünnepelt képébe nyomta egy gúnyos mosoly kíséretében.



A MÉLYSÉG TITKA

Anno 2070: Deep Ocean

[ÍRTA KREDENC] **Egy év a játékiparban hosszú idő, és az, hogy a Ubisoft nem egy új Annót, hanem egy régi vágású expanziót jelentet meg a 2070-es évjáratú játékához, mindenképp dicséretes. És hogy a csomag megéri-e a beruházást? Nos, talán két oldal elég lesz ennek megválaszolására...**

A bevezetőhöz annyit, hogy amikor Bate feltette a kérdést, egy vagy két oldalt kérek-e jelen teszt tárgyának, komoly dilemmába estem. Igazából az újdonságok felsorolására elég lenne egy oldal, ám ebből talán nem derülne ki, mi indokolja a meglehetősen magas végértékelést és fogyasztói árat. Ezért a pénzért ráadásul, amint azt pedzegettem is, ránézésre meglehetősen kevés tartalmat kapunk – ám az ördög most is a részletekben rejlik.

KIBERTÉR

Essünk túl a legnagyobb megrázkódtatáson: bár a cím akár arra is utalhatna, hogy kapunk egy új frakciót, amely az óceánok mélyén építi fel lakóterét, ez nincs így, csupán a Tech „fajt" fejelték meg egy plusz civilizációs szinttel – igaz, ez rájuk is fért. Fura módon ugyanis a 2070-ben a fejlesztők épp azt a csoportot hanyagolták el, akik az alapkonfliktust (a globális felmelegedés következtében elárasztott, illetve víz alá került területek) a leghatásosabban kezelték, és inkább a két fő, a problémát eltérő hozzáállással megközelítő fél menedzselésére fókuszáltak. Nos, az expanzió ezen javít, bár hozzáteszem, továbbra is rá leszünk szorulva az Éden és a Tröszt segítségére, de legalább most már a tudósok is teljes értékű frakciónak tekinthetők – sőt, mindezt a srácok megfejelték némi cyberpunk életérzéssel is.

A harmadik szintet jelentő zsenik eléréséhez már az előző lépcsőn álló kutatók is új igényekkel lépnek fel: az immunitást biztosító szerek és a neuroimplantátumok (!) előállításához le kell merülnünk az óceán mélyére, szivacsfarmokat, enzimtermelő üzemeket, korallszaporítókat építeni – sőt, a „testékszerekhez" szükséges chipekre már a tengerfenéken is szert tehetünk, a „szemétdombok" (rubble heap) kiaknázásával. Ha pedig minden klappol (lásd a tippeket), megérkeznek az első géniuszok – és velük a franchise eddigi legbonyolultabb termelési láncai.

Az új jövevényeknek ugyanis laboreszközökre és bionikus öltözékekre lesz szükségük, és bár előbbit egyszerű összerakni, utóbbi egészen durva organizálást igényel.

A Deep Ocean klasszikus kiegészítő, ennek megfelelően a tartalmára sem lehet panasz. A stratégákat jó időre lefoglalja.

A ruha alapanyaga egyrészt exoskeleton, amihez a „fekete füstre" telepített fémátalakító, plusz egy zsírsavakat és lítiumot feldolgozó üzem szükségeltetik, másrészt kukoricából és algából álló biopolimer. Ez összesen kilenc termelőegységet jelent, és ugye nemcsak ezek összehangolása a feladat, hanem a logisztika megszervezése is. Szerencsére a német mesterembereк erre is gondoltak, így bemutatkozik Sysiphus, a teherszállító tengeralattjáró, 6x60 tonna kapacitással, amely képes eljuttatni a tengermélyben megtermelt árukat a szárazföldre úgy, hogy végig víz alatt közlekedik és csak a dokkok előtt bukkan fel – mi több, speciális képességének hála mindezt oly csendben teszi, hogy odalent tökéletesen láthatatlan az ellenség felszíni erői számára. Ez kiélezett harci szituációban felbecsülhetetlen, ami azt is jelenti, hogy ha mi vagyunk a támadó fél, több pénzt kell ölnünk a tengermélyi flottánk fejlesztésébe. És ha már szóba került a bunyó, jegyezzük meg, hogy a „tekik" kaptak egy új, Atlas nevű hajót is, amely két helikopter vagy egy vadászgép hordozására képes, sőt fel is tölti őket kerozinnal, és mozgó javítóbázisként is funkcionál, illetve kaptak egy úszó, felfegyverzett platformot az olajkutak és tengeri depók védelmére.

Még három fontos elem van, amit a zsenik kapcsán ki kell emelni. Az egyik a geotermikus erőmű, amelyet speciális helyekre, mélységi hasadékokra kell telepítenünk, és

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

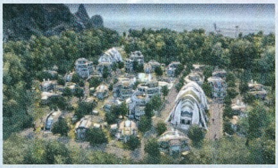
FEJLESZTŐ **Related Designs/ Blue Byte**

MŰFAJ **stratégia**

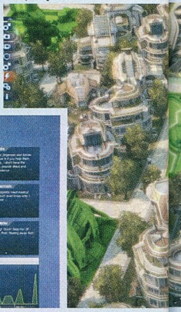
MULTI **van**

INFO

A Deep Ocean kiegészítő hazánkban is megvásárolható dobozos formában, méghozzá 8 990 forintért. Figyelem, a játék nem stand alone kiadás, tehát az alapjátékra mindenképpen szükség lesz az elindításához.



Szép-szép a jövőbeli környezet, de mi lesz vele, ha jön a cunami...?



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ZSENIKÉPZŐ

A zsenik eléréséhez 1200 kutató (40 „teli" lakóház) szükséges, a fejlesztés igénye pedig házanként hat szerszám és két szénszál (carbon). A szintlépés előtt viszont mindenképp gondold végig és tervezd meg az új termelési láncok kiépítését, mivel ezek a srácok nem túl türelmes típusok – az óceán mélyének felderítése és az előre tervezés elengedhetetlen.

MERÜLJ ALÁ!

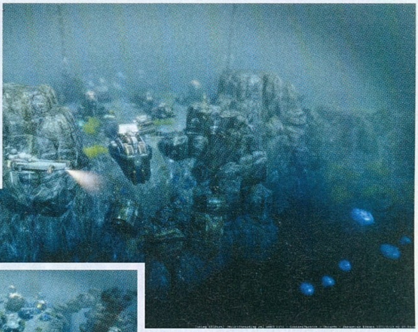
Immár minden szállítási útvonalat kinevezhetsz víz alattinak a stratégiai képernyőn, így a két vagy több szigetet összekötőt is. A tengeralattjárók automatikusan kezelik a „problémát", tehát a kikötőt elhagyva alámerülnek, a végállomáson pedig feljönnek. Érdemes kihasználni, főleg háborúban; minderre a legalkalmasabb az új jószág, a Sysiphus, de persze a régi típusokat is használhatod.

MONUMENTÁLIS

A Science Forumot 1250 zseninél kezdheted építeni, a kész épület fenntartásához 2500 kreditre és 750 energiára van szükség, így fontold meg jól, mikor állsz neki a felhúzásának. Az építéshez egyébként nem kevés beton, fa, üveg és acél is kell, így ezeket vagy meg kell venned, vagy szükséged lesz a két másik frakció „felnevelésére" is, ezt is mindenképpen vedd számításba.

HA MÉG TÖBBRE VÁGYSZ...

Ahogy a bevezetőben említettem, egy év a játékiparban hosszú idő, és nincs olyan kiadó, amely manapság egy játék megjelenését követően ne zúdítana DLC-cunamit a rajongók nyakába. Nos, a Ubisoft is így tett: az elmúlt időszakban kilenc letölthető tartalom jelent meg, melyeket 1-4 euró között vásárolhatunk meg, és melyek közt van érdekes és tök fölösleges, a Bethesda elhíresült lópáncéljánál is rosszabb pakk (vörösen izzó EVE-portré avatarnak, egy euróért, hm?). A csomagok a játékmenetet alapvetően nem befolyásolják, de megvásárlásukkal hozzájuthatunk pár új épülethez, járműhöz, bónuszküldetéshez és achievementhez, illetve arcképhez és titulushoz is – ki-ki döntse el, hogy mindez megér-e neki mindösszesen 21 eurót...



A Deep Ocean nem a nyeretlen kezdők játéktere, ide bizony komoly kitartás és megfontoltság kell!

A víz alatti világ káprázatos, a látványtól még az öreg Némó kapitány is elsírná magát

750 egységnyi energiát termel – hátránya viszont, hogy használatával egy új katasztrófa bekövetkeztét kockáztatjuk, ez pedig nem más, mint a cunami, amely képes elmosni szigeteink teljes parti infrastruktúráját, így a bevetését azért meg kell gondolnunk. A második egy remek újdonság, az energiaátvivő berendezés, amellyel két földdarab között tudsz áramot közvetíteni, így létrehozhatsz egy „generátor-szigetet", ahonnan szétszóród a naftát, a fogadóterülete(ke)n megőrizve az ökológiai egyensúlyt. Végül, de nem utolsósorban, hála a csúcs civilizációs fázisuknak, végre a Tech frakció is emelhet monumentumot – ráadásul a Science Forum nemcsak a szokásos bónuszokat nyújtja (azaz egymaga helyettesíti az adott szigeten a városközpontot és a különféle közösségi szükségleteket bármely fél számára), hanem elérhetővé teszi az építési menü összes opcióját, így gigászi, változatos és látványos metropoliszokat építhetsz.

IDŐCSAPDA

A fenti tartalom mellé kapunk egy öt fejezetből álló kampányt, amely a fent említett geotermikus erőmű és az általa okozott szökőár körül bonyolódik, főszerepben Hiro Ebashival – ez természetesen az új játékelemek begyakorlását segíti elő. A feladatok elég változatosak, van olyan, amiben 1500 energiát kell átlőnünk egy másik, apró szigetre, amelyen aztán ki kell építeni egy komolyabb Tech várost, és akad olyan, amely egy másik újdonságot mutat be, az Anno 1404 Venice-ből már ismerős „Hostile Takeover" intézményét. Itt minden játékosnak van egy részvénypakettje, ebből vásárolva az ő bevételeinek osztaléka minket illet, többségi tulajdonhoz jutva viszont átvehetjük a szigetét, ami remek indok egy kiadós háborúra.

Aki nem ismeri a szériát, az jogosan kérdezheti, hogy „csak öt küldetés?", aki viszont igen, az sejtheti, hogy egy-egy felvonás végigjátszása akár 4-6 órát is felemészthet (a finálé pedig maga az őrület), tehát elleszünk egy darabig a csomaggal, nem beszélve arról, hogy kapunk három önálló, meglehetősen húzós missziót is (az egyikben például mindhárom frakciót a legmagasabb szintre kell húznunk, monumentummal). És ugye ott van még a végtelen játék is – mindez újabb hónapokra lekötheti a stratégákat. Az pedig szinte természetes, hogy a fejlesztők új megbízásokat is beépítettek (igaz, ezek nagyjából ugyanarra a kaptafára épülnek), és mindezt megfejelték 30 friss achievementtel, ráadásul immár összevethetjük teljesítményünket másokéval is, ami a kompetitív énünket is felpiszkálja kicsit.

ÉRTÉKELÉS

[REDENC

GÉPIGÉNY

2 GHz DualCore CPU, 2 GB RAM, SM3 512 MB GPU, 5 GB HDD

Látszatra kevés tartalom, ráadásul erősen túlárazva, ám a pakk kifejezetten az Anno 2070 elkötelezett híveinek készült, akik számára sok csemegét és játékórát tartogat a Deep Ocean.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Kiadós kampány, bónuszküldetések, csúcsra járatott Tech frakció, érdekes új játékelemek, látványos köntösben...

KONTRA

...mindezekkel együtt is szerintem túlárazott – még a Sims EP-k se kerülnek ennyibe.

86%

MÉLYSÉGES ELÉGEDETTSÉG?

Ahogy a fentiekből reményeim szerint kiderült, a germán válogatott elég sok mindent pakolt a csomagba, amely jelentősen elmélyíti a stratégiai vonalat, teszi mindezt ráadásul látványosan: az óceán mélye végre nem egyen kékben szerénykedik, az ott felépített termelőépületek látványos színvilágot varázsolnak a képernyőre. Ez, tekintve, hogy a fél életünket (legalábbis a tudóscsapat oldalán) a víz alatt töltjük, mindenképp üdvözlendő, ahogy a szárazföldi városok új díszítőelemei is, ami persze csak külsőség, de hozzátartozik a játékhoz. Ugyanakkor bizonyára lesznek olyanok, akik többet vártak, talán egy új frakciót, egy komolyabb sztorivonalat, esetleg új multis funkciókat – ők nem lesznek maradéktalanul elégedettek.

Azt mindenképpen hozzá kell tennem, hogy az expanzió szigorúan a megszállott „annósoknak" szól, sőt kifejezetten a 2070-ben edződött veteránoknak, akik már fél kézzel építenek fel „ekós" és tycoon városokat, ők pedig szerintem értékelni fogják, hogy újabb elemekkel bővült kedvenc játszóterük. Mindkét tábornak van némi igaza, és annak eldöntése, hogy melyik esik nagyobb súllyal latba, nyilván egyéni megítélés kérdése. Elsőre talán én is soványnak találtam volna a kínálatot, miután azonban egy teljes hétvégém elment a kampány első három küldetésére, megváltozott a véleményem. Az óceán mélyének titka tehát igazából csak akkor tárul fel előtted, ha alámerülsz – legyen ez a végszó.

ÁRAMKÖZVETÍTŐ

A „Long-Distance Supply" missziónál tanácsos az Ecót választani, a naperőművek (Solar Towers) és a többi áramtermelő opció elegendő naftát fog biztosítani, főleg, ha minden terméket kiszervezel a környező szigetekre. A frakcióvezetők megbízásait szintén érdemes végrehajtani, bónuszként Devi még egy vízi erőmű tervrajzzal is megajándékoz majd.

VIGYÁZZ A RUSZKIVAL!

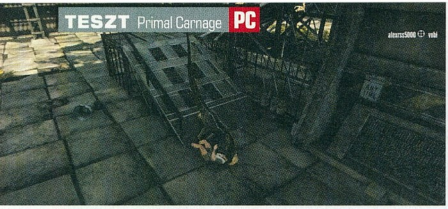
A „Forced Evacuation" küldetésben elkerülhetetlen az összecsapás Sokow „komrádal". Mielőtt nekiállnál megvenni a részvényeit, halmozz fel 4-500 000 kreditet, építsd ki legalább a fő sziget kikötőjének védelmét, és némi haderő sem árt, bár enélkül is megoldható a dolog. A harmadik pakett megvétele után 10 játékperccel elérhetővé válik a sziget megvásárlásának lehetősége, 60 ezerért.

BÁTRAN A ZSENIKKEL!

A „Shortage of Skilled Workers" küldetésben bátran állj neki egy Tech-város kiépítésének. Egyetlen lakosnál megkapod az építőmodul-gyártás, ötvennel a megfelelő erőművek, száznál a szerszámtermelés terveit, ezekkel, és a Bárkákkal, illetve a kikötőben kereskedve elérheted a megfelelő civilizációs szintet. Bár folyamatosan csődközelben leszel, határozott játékkal túl lehet lendülni a nehézségeken.

A VÉGSŐ CSAPÁS

A kampány fináléja húzós: Ebashi 15 küldetést ad egymás után, melyekben különféle cuccokat kell leszállítanod neki; ha ezek közül hármat nem teljesítesz, a játék véget ér. Elég egy Eco és egy Tech város, a hiányzó holmikat kereskedéssel megszerezheted (Devitől például vedd meg az összes carbont!). Ha nem akarsz sokat szívni, a két, Motor és Impact Booster modult kérő küldetés kihagyható.



PUSKAPOROS ŐSLÉNYPARK

Primal Carnage

Ha mindig is arra vágytál, hogy raptorokat kergess az erdőben, akkor – a javítások után – ez a te játékod lesz!

[ÍRTA JOHNBART] **Fogjuk Michael Crichton dinós bestsellerét, és adjuk ki az ukázt egy rakás lelkes moddernek, hogy rittyentsenek belőle egy olcsó online shootert. Bár a megvalósítás felemás lett, a Primal Carnage-nek mégis megvannak a maga remek pillanatai.**

Noha egyelőre a zombikat nem fenyegeti a veszély, hogy elveszítenék első helyüket a legkedveltebb emberevő ellenfelek listáján, szerencsére még vannak olyan kreatív (és elborult) fejlesztők, akik igyekeznek az ábécé végén hörgő ocsmányságok helyett más ragadozókkal megkeseríteni a fegyvert markolászó homo sapiensek életét. E csoportot erősíti a Lukewarm Media is, amely a tavalyi Dino D-Dayhez hasonlóan szintén dinoszauruszokkal forgatja fel az online harctereket, és bár a Primal Carnage a téma mellett felemás megvalósításában is a fenti próbálkozásra hajaz, mégsem tudom teljesen lehúzni az új, nyomott áras őslényparkot...

AZ EMBERI TÉNYEZŐ

Ennek oka, hogy bár a játék jelenleg csak team deathmatch módot tartalmaz, azt abszolút nem érheti panasz, a dinoszauruszokat és zsoldosokat egymásnak eresztő csapatos hentelés ugyanis igen szórakoztató. A titok a jó kasztokban rejlik: mindkét banda öt-öt karakterrel erősít a dzsungelharcra, akik, ha nem is eredetiek, cserébe viszont remekül kiegyensúlyozottak.

A zsoldosok esetén a nyers erőt a gránátvetős karabélyt cipelő kommandós, illetve a lángszórós motorfűrésszel (!) szerelt izomagy képviseli, őket választva csak a kiosztott sebzéssel kell törődnünk. A nyomolvasó sörétes puskája közelharcban végzi el, amit a meteor nem tudott, és jelzőrakétákkal vakítja el a dinókat; a pisztolyokkal rambózó vadász hálóvetőjével teszi átmenetileg harcképtelenné az őshüllőket, a kalandor doktornő képében érkező orvlövész pedig távcsöves puskája mellett nyugtatólövedékekkel gyengíti a húsevőket.

DINÓ DILI

Nem kell persze félteni a dinókat sem, 65 millió éves kelléktáruk ugyanis kellő összjáték esetén több mint hatékony, bár játéktechnikailag a nagy részük erősen hasonlít a Left 4 Dead speciális zombijaihoz. A Tank helyi megfelelője a T-Rex, a Raptorok a zombiopusz Hunterjéhez hasonlóan cincálják szét a földre szegezett embereket, a Carnotaurus a Charger szerepét játszva rohan a zsoldosok közé (és dobálja szanaszét őket), a Dilophosaurus pedig vakító nyálkát köpköd – igazán eredetinek csak a repülő Pteranodon tekinthető, akivel válluknál megragadva cipelhetjük a felhők fölé a figyelmetlen fegyvereseket – majd engedhetjük el őket.

Mindkét oldal kasztjainak megvan hát a maguk haszna, és egyik sem univerzális karakter – győzni csak akkor lehet, ha a játékosok csoportokban mozognak és kihasználják egymás képességeit, amit tapasztalataim szerint meg is tesznek, rég volt részem publikus szerveren olyan jó csapatjátékban, mint a Primal Carnage körei alatt...

Habár a dinók és az emberek összecsapása első blikkre jó mókának tűnik, sajnos a játék egyelőre több sebből vérzik

TERMÉSZETES SZELEKCIÓ

Az élmény azonban (mint a cikk elején pedzegettem) sajnos mégsem tökéletes, hiába ugyanis a sziklaszilárd alapok, ha a technikai megvalósítás jóindulattal is csak középszerű. Bár maga a képi világ kellemes (az arénák mintha csak a Jurassic Parkból érkeztek volna), összességében nem kiemelkedő, a karakteranimációk (mind az emberi, mind a dinóké) különösen darabosak néha. A hangok szintén igen soványak: zene csak a főmenüben csendül fel, a fegyverek hangja pedig sokszor nincs szinkronban azok animációival (így pl. sorozatot hallunk akkor is, ha csak egy golyót lövünk ki).
Az irányítás szintén nem százas, a dinók TPS-nézetben való terelgetése néha igen nehézkes (főleg ha fordulni, köpködni, vagy emberre vetődni kell velük), a zsoldosoknál ugyanakkor az automatikus újratöltés hiánya, és pár fegyver okozhat galibát (pl. nem értem, miért kell két külön egérgomb a vadász pisztolyaihoz).

A legnagyobb gond viszont nem is ezzel, hanem a problémás netkóddal van: jelenleg még a hivatalos szerverekre is csak többszöri próbálkozás után lehet bejutni, ha viszont sikerül, sokszor igen kellemetlen lag nehezíti a csatákat, ami a játék online jellegéből adódóan simán felérhet egy kipusztulással. Mindezek után csak hab a tortán, hogy a fenti ütközeteket jelenleg csupán öt (!) pályán tolhatjuk, hogy a játék az értékelő képernyőn mindig Victory!-t ír ki (függetlenül attól, hogy nyertünk-e vagy sem), és hogy a cikk írásának pillanatában az achievementek sem működnek...

Noha a Lukewarm természetesen a fentebb felsorolt problémák javítását, illetve a tartalom jelentős bővítését ígéri (utóbbi elvileg új pályákat, mindenkire rátámadó növényevő NPC-dinókat és új játékmódokat jelent), jelenleg (dacára a kellemes team deathmatch-élménynek) nem igazán tudom beszerzésre ajánlani a Primal Carnage-t. Bár az alapötlet kitűnő, a megvalósítás egy közepes minőségű mod szintjén áll – várjuk meg inkább, hogy kiderüljön: ezúttal is pusztulás vár-e a dinókra, vagy sikerül többet kihozni a koncepcióból.

ADATOK

KIADÓ
Reverb Publishing

FEJLESZTŐ
Lukewarm Media

MŰFAJ
FPS/TPS akció

MULTI
32 fős kompetitív

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.4 GHz processzor, 2 GB RAM, GeForce 8800 vagy ATI HD3850, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Remek alapötlet sovány és felemás körítéssel. A dinós deathmatch kétségtelenül szórakoztató, de jelen állapotában a 14 eurós vételárat is sokallom érte.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Remekül kitalált és kiegyenlített kasztok, pörgős és intenzív multis összecsapások, hangulatos arénák.

KONTRA

Csak 5 pályát és egy játékmódot kapunk, a technikai megvalósítás pedig egy sebtében összedobott mod szintjén áll.

70%

AMERIKAI NINDZSA

Mark of the Ninja

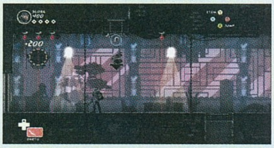
[ÍRTA WILSON] Új mérföldkőhöz érkezett a Shank sorozatról ismert Klei fejlesztőcsapat. A vérbő mészárlás helyett a lopakodás lett a Mark of the Ninja főszereplője, na meg az a tengersok eszköz, amivel az ellenfelek intézhetők el, hóban, fagyban, esőben, a bosszú nevében.

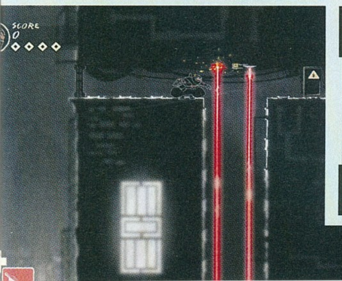
Shank és a Mark of the Ninja névtelen főhőse akár ikerpár is lehetne – mindketten a gyilkolás művészei. Persze a stílusuk más, Shank ajtóstul ront a házba, hogy ott a lehető legnagyobb hévvel és a legmagasabb hangerővel hányja kardélre, egy láncfűrész végére, vagy szimplán csak a kezeire azokat, akik az útjába állnak. Nindzsaként a halálosztás már körülményesebb, viszont legalább annyira látványos, mint a fentiek, vagy mint az olimpiai műugrás. Csak itt több a vér és a kiszakadó belsőség.

BOSSZÚ

Félreértés ne essék, a közvetlen harc a Mark of the Ninjában rendkívül ritka jelenség, általában csak akkor fordul elő, ha nem sikerül csendben, feltűnés nélkül megoldani egy helyszínt. Mert ez egy ízig-vérig lopakodós játék, sőt, talán nem is nagy túlzás azt állítani, hogy az egyik legjobb, amit a stílus valaha látott. Nincs annyira karakteres és egyedi világa, mint a Thief sorozatnak vagy a Dishonorednek, cserébe viszont mindent tud, amit tudnia kell, sőt, még annál is többet, mint amit eddig bárhol is láthattunk. Mert az ugyan adja magát, hogy meg lehet mászni a falakat, vagy elterelés címén petárdákat, dobónyilakat lehet hajigálni, az viszont már kevésbé, hogy mindezeket rendesen kombinálni is lehet, kihasználva a terep adottságait, sőt, magukat a csapdákat is. Az utóbbiakból akad bőven, a továbbjutást ugyanis nemcsak őrök nehezítik, de lézernyalábok, hő- és mozgásérzékelő kamerák, mindent kiszagoló őrkutyák, vagy fojtogató mérges gázok is.

A helyszínek nagy része sötét tónusú, de ennek az igazi nindzsák csak örülni tudnak





SÍKHARCOS

Ezek kezdetben még csak szórványosan tűnnek fel, később viszont nem lesz olyan terem, ahol ne lenne minimum két különböző fajtájú akadály. Típusuk leginkább a helyszínektől függ: a kelet-európai kastélyok, az ázsiai high-tech paloták, a lepukkant hotelek mind egyedi meglepetésekkel rendelkeznek, melyeket örömmel zúdítanak a betolakodók nyakába. Teszik mindezt úgy, hogy a játék egésze a síkban foglal helyet, de ez mégsem válik a program hátrányára, leginkább azért, mert a realitásnak hatalmas szerep jut. Az őrök látómezeje ugyan meglehetősen szűkös, viszont van perifériás látásuk, nem csak előre, de a fölöttük/alattuk osonókat is ki tudják szúrni, különösen, ha nem túl bölcs módon épp egy reflektor alatt árválkodik az egyszeri nindzsa. A paranoiásabb őrszemek ráadásul még jelzőfényeket is kilőnek, hogy a lehető legnagyobb területet tudják átvizsgálni.

Szerencsére minden, így ez is ellenük fordítható. A megfelelő pillanatban le- vagy felkapcsolt lámpa azonnal felkelti bárki figyelmét, megkönnyítve ezzel a mögéjük osonást. Elrejtőzni szinte bárhol lehet: a megmászható falak, a jó búvóhelyet jelentő mélyedések, vagy a teljes takarást adó vázák mögé mind be lehet mászni, sőt, megfelelő képességek birtokában még innen, vagy akár egy kötélről csimpaszkodva is elintézhető a célpont.

> **Szerezd be!**
>
> **A Mark of the Ninja az idei év egyik legjobb indie játéka, és ez utóbbiból következik a meglehetősen barátságos árcédulája is. A Klei Entertainment alkotása mindössze 15 euró (kb. 4200-4300 Ft) a Steamen, ám ha most nincs rá pénzed, az sem baj, hiszen szinte biztos, hogy a téli Steam akciók során ennek az összegnek a feléért is be lehet majd szerezni ezt a remekművet.**

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Klei Ent.

MŰFAJ
lopakodós

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A nindzsák köré font történet nem volt a legjobb választás, de a játékmenet szempontjából a Mark of the Ninjának nincs párja a lopakodós stílusban.

GRAFIKA:	90%
HANG:	82%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Eszköztárában minden megtalálható, ami csak kellhet, azok használata pedig pofonegyszerű.

KONTRA

Sajnos a korábbi Klei játékokhoz hasonlóan itt sem a történet a játék erőssége, a remek átvezető videók ellenére sem.

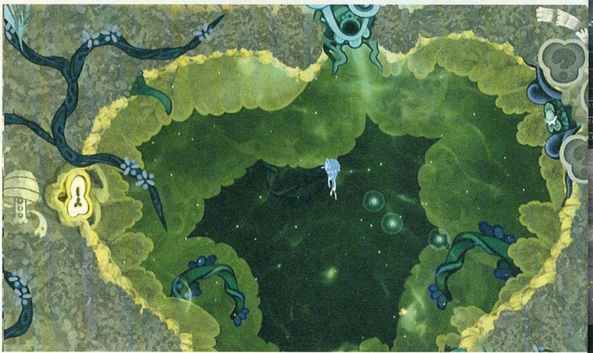
90%

KARATE KÖLYÖK

A fejlődésre elsősorban az egyes pályák között van lehetőség, de ennek ára van – a tapasztalati pontokat kizárólag jó teljesítménnyel, illetve az elrejtett tekercsek és kegytárgyak megtalálásával lehet megszerezni. És, hogy mi számít jó teljesítménynek? A nindzsává válás: a csendes, észrevétlen továbbjutás a lehető legkevesebb áldozattal, riadóztatás nélkül. Ezen felül minden szint rendelkezik három opcionális feladattal, melyek végképp meg fogják tornáztatni a szobagyilkosok képességeit. Mindenképp megéri ezeknek a figyelembevételével haladni, mert így mutatja meg az erősségeit a Mark of the Ninja, prezentálva, hogy bizony a lopakodást nemhogy mesteri szinten űzi, de olyan, mintha ő maga találta volna ki.

Ráadásul a pályák nemcsak egy módon oldhatóak meg. Gyakorlatilag minden szoba több irányból is megközelíthető, minden feladat többféleképpen teljesíthető. Ez különösen az utolsó harmadban jön ki, ahol már nincsenek oktató szakaszok, csak a szabadkéz, illetve a célpont, minden más azonban teljesen kötetlen. A recept rendkívül jól működik, a 2D semmilyen szempontból nem korlátozza a játékmenetet, sőt, inkább erősíti azt, mindenkit célirányosan a lehető legtökéletesebb settenkedés felé terelve.

Teszi mindezt hihetetlenül gyönyörű tálalás kíséretében. A Klei Entertainment védjegyének számító, leginkább a Batman rajzfilmsorozatra emlékeztető körítés ezúttal is megmaradt, és még úgy is jól működik, hogy a játéktér nagy része teljes sötétségbe burkolózik. Habár a történet jóval kidolgozottabb, érthetőbb és hihetőbb, mint a Shank sorozatban, de maga a témaválasztás nem biztos, hogy mindenkinek tetszeni fog. Ennél rosszabbat viszont nem lehet mondani a Mark of the Ninjáról: úgy fogod megszeretni, hogy közben talán észre sem veszed. Pont, ahogy egy nindzsához illik!



[ÍRTA MAHMUD] **Ha a játékipar kapcsán madarakról esik szó, szinte mindenki ugyanarra gondol. A hétvégi játékosok már nyúlnak is tapicskolós telefonjuk után, mi pedig rezignáltan sóhajtunk egy nagyot. De vajon a röpképtelen gombócok végleg eljátszották a szárnyasok becsületét?**

A steames közösség az Ankama Play platformerének adott zöld utat, hogy helyreállítsa ezt a szétbombázott reputációt. A furcsa című Fly'N (előbb a Shad'O, most ez: a franciák nagyon szerethetik az aposztrófokat) pedig végre kirepült fészkéből, hogy a tél közeledtével melegebb merevlemezekre költözzön.

VESZÉLYEZTETETT FAJOK

A csiviteléssel, sipítozással és gépzörejjel elmesélt történet szerint a négy boldog planétából álló mesevilágot egy barna hajszárítóra emlékeztető lény támadja meg, aki – miután kiszipolyozta a bolygók energiáját – vörösen pulzáló szemével szórja tele a szebb napokat is látott tájat. A természet azonban nem hagyja magát ilyen könnyen legyűrni: a bolygók mélyén felébrednek pöttöm hőseink, hogy a felszínre röppenve megmentsék otthonukat.

Ez a sztori akár egy gyerekeknek szóló Greenpeace kampányfilm forgatókönyve is lehetne; szerencsére a négy irányítható karakter már jóval eredetibb ennél. Fura kis madárkáink mind rendelkeznek egyedi képességekkel: az egyik dallal gyűjt energiát, a másik felfújódva pattog, van, aki a falakra tapad, vagy rakétaként hasít át az égen. Főszereplőnk, a kék, dalos madár az elbujdosott növényeket és állatkákat is ki tudja csalogatni üregeikből, akik amellett, hogy már-már szívfájdító aranyosságukkal fakasztanak egyre hevesebb jujjogásra,

ADATOK

KIADÓ
Ankama

FEJLESZTŐ
Ankama Play

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 1,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Mesésen aranyos platformer gyermeteg felnőtteknek és türelmes gyerekeknek.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Gyönyörű, okos és szinte megunhatatlan.

KONTRA

Nem lehet feleségül venni, és néha még meg is ver.

83%

rejtett pluszpontokkal ajándékoznak meg minket – a Fly'N pedig végső soron ezekről szól.

SZÁRNYALÓ FANTÁZIA

Megijedni azonban nem kell: a pontgyűjtés minden, csak nem monoton. Bár a sikerünk mértékegységeként szolgáló pitypang magok nagy része a pályák legnyilvánvalóbb útvonalain van elszórva, minden szinten találhatók felfedezésre váró rejtett zugok is. Első nekifutásra ritkán lesz alkalmunk ezeket felkutatni, hiszen a puszta célba jutás sem egyszerű feladat. Bár a készítők nem vitték túlzásba a puzzle elemek használatát, gyakran szembesülünk majd kisebb-nagyobb fejtörőkkel, melyek mellett a pelyhes magocskák gyűjtögetésére egyszerűen nem lesz kedvünk koncentrálni. Különösen igaz ez akkor, ha a túlélés a tét, bizonyos pályákon ugyanis egy folyamatosan emelkedő szeméthullám elől kell minél magasabbra menekülnünk, így kleptomán kitérőkre bizony ritkán lesz idő. A sokadik újrajátszásra saját maximalizmusunk mellett az online rangsor motivál, ha pedig már az összes szintet kipucoltuk, a magasabb pontszám érdekében megpróbálhatjuk őket gyorsabban, halálozás nélkül teljesíteni.

A továbbjutáshoz mindenképp be kell vetnünk tollas barátaink képességeit, s ha netán ráunnánk aktuális madárkánkra, a játék új kihívásokkal késztet a karakterváltásra. Előfordulhat például, hogy bár falmászó fiókánkkal könnyedén vettük a legnyakatekertebb akadályokat, a pálya felénél egy mozdíthatatlan tömbbe botlunk, amit csak énekesmadarunk tud energiával feltölteni, hogy aztán az immár pehelykönnyű, odébb tolt dobozról a fekete puffanccsal pattogjunk végig mozgó platformokon. A változatosságot tovább növeli, hogy a Fly'N voltaképp két párhuzamos dimenzióban játszódik, melyek között korlátlan az átjárás. A váltás persze nem pusztán esztétikai célokat szolgál. Mivel bizonyos pályaelemek csak az egyik síkban léteznek, gyakran ugrások vagy repülés közben kell majd a két világ közt utaznunk.

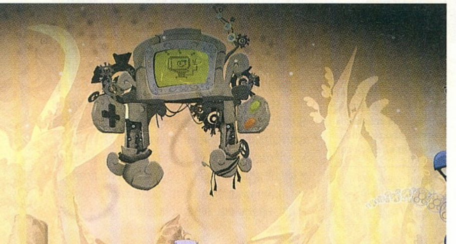
Ha pedig nem érnénk be két dimenzióval, még mindig ott a Gubó, egy interaktív menü a menüben. Ebben barangolva nemcsak bolygót és pályát választhatunk, megnyithatunk rejtett tartalmakat, bónuszpályákat és koncepciórajzokat is. Az ötlet ugyan nem forradalmi, mégis üdítő meglepetés, hogy egy egyszerűnek tűnő platformjáték ennyire bővelkedik felfedezhető szintekben.

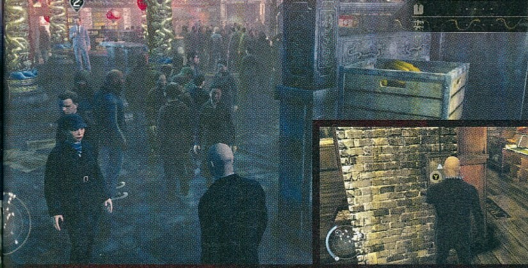
Egy dolog azonban mindvégig változatlan: a művészi prezentáció. A képernyőn egy gyönyörű mesekönyv elevenedik meg, melynek szereplőiről semmit sem kell tudnunk, hogy ismerjük, sőt szeressük őket, a helyszínekhez képest pedig Csodaország egy lepukkant balkáni porfészek. A zenei aláfestés vonós darabjaival és atmoszferikus prüttyögésével együtt igazi mestermű, az i-re pedig a rajzfilmeket idéző hangok teszik fel a pontot.

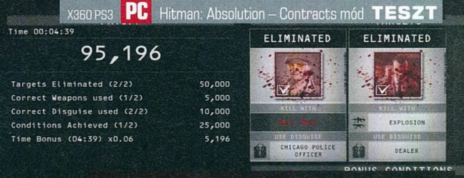
EGY KIS KÁROGÁS

A Fly'N legnagyobb hibája mégis ebből a gyönyörből fakad, az Ankama ugyanis a bűbájos mesevilággal zsákbamacskát árul. A fiatalabb játékosok (na jó, bevallom: az idősebbek is) néha olyan frusztráló akadályokba ütközhetnek, melyek könnyen megtörik a mindent átható aranyosság varázsát, és bizony lesz itt asztalcsapkodás, sírás és Alt-F4 is... Félreértés ne essék, nem a kihívással, hanem az abból fakadó éles kontraszttal van a baj, az esetenként biztos halálra kódolt, betanulandó szinteken pedig az egyébként gyorsan kézre álló irányítás sem segít.

Mindez azonban aligha ronthat el egy egyébként kiváló és kreatív játékot, mely a platformerek szerelmeseinek és az olcsó, de tartalmas kikapcsolódásra vágyóknak is fokozottan ajánlott. Kedves madarak: minden meg van bocsátva!

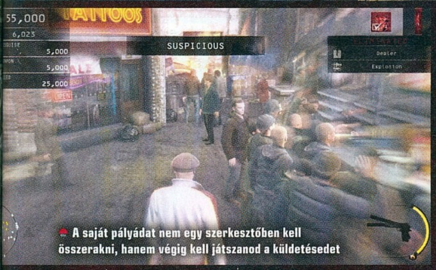






Hitman Absolution

CONTRACTS MÓD



A saját pályádat nem egy szerkesztőben kell összerakni, hanem végig kell játszanod a küldetésedet

[IRTA BATE] **A múlt hónapban bemutatott Hitman Absolution tesztje során még nem volt lehetőségünk kipróbálni a játék Contracts módját, így most külön cikkben mutatjuk be a multit kiváltani hivatott extra játéklehetőséget.**

A Hitman Absolution – teljesen érthető módon – nem rendelkezik hagyományos multiplayer móddal, hiszen mégis milyen lenne, ha egy, a lopakodást és a gondolkodást előtérbe helyező játékban a többszereplős mód átmenne egy teljesen snassz, külső nézetes lövöldébe. Azt persze az IO Interactive-nál is tudták, hogy hiába hihetetlenül erős a single player rész, ha nem rukkolnak elő valami extrával a kampány mellett, az bizony meg fog látszani a 47-es ügynök legújabb kalandjának eladásain. Ezen felismerés mentén született meg a Contracts mód, amely lényegében egy pályaszerkesztő, ahol minden játékos elkészítheti a saját megbízását a többi 47-es ügynök számára.

CSINÁLD MAGAD

A pályaszerkesztő szó hallatán persze sokan hátrahőkölnek, és egy roppant körülményes felületet vizionálnak, amit se kedv, se idő nincs megtanulni. Nos, az Absolutionben ilyen nincs, az IO Interactive mesteremberei úgy alkották meg a Contracts módot, hogy abban tulajdonképpen játszi könnyedséggel lehessen saját küldetéseket létrehozni. Ezt pedig tessék szó szerint érteni, ugyanis lényegében pont erről van szó: végig kell játszani egy pályát a saját szabályaink szerint, és ha megvagyunk vele, akkor az egészet elmenthetjük, és a többi Absolution tulajdonos rendelkezésére bocsáthatjuk.

A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy belépünk a Contracts módba, rákattintunk a pályakészítés opcióra, és választhatunk magunknak egyet a 40 sablonból – ezek az előre gyártott terepek mind a single playerből köszönnek vissza, és ugyanúgy működnek, ugyanazokat a lehetőségeket tartalmazzák, amit a kampány során megtapasztalhattunk.

A pálya átalakítására nincs lehetőségünk, csupán a következő dolgokat befolyásolhatjuk: kit ölünk meg (összesen 3 karaktert jelölhetünk ki, de nemcsak a korábbi célszemélyeket), milyen eszközzel likvidáljuk a választott célpontot, milyen ruha van rajtunk, illetve, hogy a feladat elvégzését követően merre távozunk az adott helyszínről. Ez így elsőre nem hangzik túl izgalmasan, de szerencsére a pályák úgy vannak felépítve, és annyi eszközt és karaktert tartalmaznak, hogy egy-egy terepre több tucat variáció hozható össze, és végeredményben csakis rajtunk múlik, hogy mennyire nehezítjük meg a többi játékos dolgát. A meglévő eszközökből egészen cifra küldetéseket is össze lehet hozni, és az a szép az egész rendszerben, hogy a fenti metódusnak köszönhetően csak olyan megbízásokat lehet létrehozni, amit meg is lehet oldani, hiszen ha egyszer valaki már végigvitte az adott feladatot, akkor más is meg tudja majd oldani őket.

A Contracts használata egyszerű (átok és áldás egyszerre), és ez a módozat hónapokkal képes kitolni a játék szavatosságát

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO Interactive

MŰFAJ
lopakodós akciójáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,4 GHz Dual Core Intel vagy AMD CPU, 1 GB RAM, 512 MB RAM-os Nvidia 8 sorozatú vagy MAD Radeon 3000 sorozatú VGA, 10 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Contracts mód nagyszerű kiegészítése a single playernek, de van még hova fejlődni.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Hihetetlen módon kitolja az Absolution játékidejét.

KONTRA
A pályák „megszerkesztésében" lehetne nagyobb szabadsága a játékosoknak.

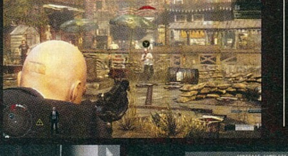
85%

Persze az egyes megbízásokat nem muszáj pontosan úgy megoldani, ahogy a „tervező" elképzelte, csak a célszemélyek likvidálása és a kijárat kötött, minden más (fegyvernem, kosztüm) szabadon választható, ám ennek ellenére érdemes figyelni a részletekre, ugyanis minden küldetés teljesítéséért pénz jár, és az összeg csökken, ha nem az előre meghatározott kikötések szerint hajtjuk végre a feladatot. Márpedig a bevételt érdemes maximalizálni, hiszen a megszerzett összegekből sorra nyithatjuk meg a különböző ruhákat, illetve fegyvereket is vásárolhatunk, és kedvünkre fejleszthetjük őket.

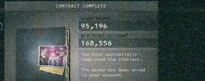
EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ?

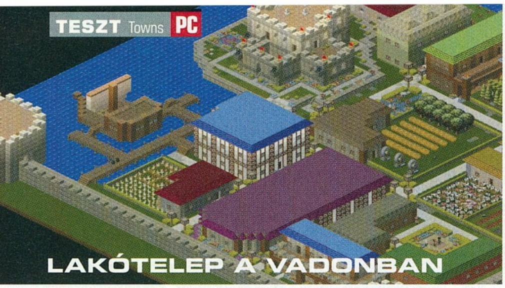
A horribilis összegekért megnyitható fegyvereknek és kosztümöknek hála nagyon hosszú ideig van miért gyűjteni a pénzt, pályából pedig szinte végtelen számú akad, és ahogy telik az idő, úgy jelennek meg a Contracts módban az egyre kreatívabb és egyre nagyobb kihívást biztosító darabok, ráadásul itt is működik az Absolution pontrendszere, tehát küldhetünk és fogadhatunk felkéréseket, amiben a barátok rekordjait lehet megdönteni. Ha valaki rákattan az új Hitmanre, akkor a single player kimaxolását követően tényleg hosszú heteket és hónapokat eltölthet a Contractsben, a folyamatosan érkező újabb és újabb pályáknak köszönhetően a játékszavatosság szinte végtelen...

Ez persze nem jelenti azt, hogy a rendszer tökéletes. Játszani ugyan remek benne, de a sokadik pálya elkészítése után egyre szűkösebbnek érződnek a ránk szabott keretek. A Contracts mód legnagyobb erénye egyben a legnagyobb hibája is: a „szerkesztő" túlságosan egyszerű, nagyon kevés az olyan játékszabály, amit tényleg a felhasználó állíthat be. A karakterek, a tárgyak, az öltözetek mind-mind kötöttek, se elvenni, se hozzátenni nem lehet. Persze világos, hogy ez azt a célt szolgálja, hogy ne lehessen „lehetetlen küldetéseket" létrehozni, de egy fokkal nagyobb szabadság még a mostaninál is sokkal élvezetesebbé tette volna a Contracts módot.



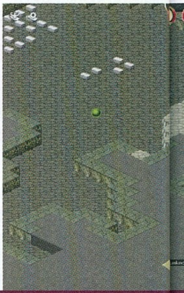
A játékban található felhasználói küldetéseket mappákban tárolva nyújtja át nekünk a játék





LAKÓTELEP A VADONBAN

TOWNS



[ÍRTA **MAHMUD**] Előfordul néha az emberrel, hogy nagyon szeretni akar valamit – egy új kütyüt, vajkrémet, barátnőt, mindegy –, mert már olyan szépen elképzelte, hogy jó lesz, sőt meg is szerezte. Aztán másnap egyedül ébred fájó fejjel, és bizony se kocsikulcs, se tárca...

Én is valahogy így jártam a Townsszal, ráadásul nem is egyedül, hiszen sok száz érdeklődő segített a fejlesztőpárosnak, hogy megkapják a Steam bűvös zöld jelzését. Persze mindannyian láttuk a promóciós képeket, de ha napjaink indie őrülete megtanított valamire, az az, hogy nem szabad pusztán a külső alapján ítélni. A játék alapötlete pedig egészen zseniálisnak tűnt. Hosszú vándorlás után megérkezel egy szörnyek által ostromolt városba, ahol a helyiek szinte könyörögnek, hogy maradj, és tisztítsd meg azt az átkozott kazamatát, ami fölé annak idején mit sem sejtve letelepedtek. Unalomig ismerős, ugye? A csavar ott van, hogy ezúttal nem a bátor hőst, hanem a remegő városnagyot alakítod, aki igyekszik mindent megadni a betévedő kalandoroknak, hogy megmentsék szeretett otthonát. Korog a gyomruk? Kapáljatok, süssetek parasztok! Fáradtak? Gyerünk, húzzatok fel még egy fogadót! Kicsorbult a kardjuk? A fülén ül a kovács, miért nem dolgozik már?! Egy szó, mint száz, a Towns igazán eredeti játéknak indult, és bevallom, nagyon akarom szeretni, mégis minden rusnya porcikájával tiltakozik ellene.

LETELEPEDNÉNK... HA TUDNÁNK

Igen, a problémák már itt kezdődnek. Maroknyi telepesünk ott áll a vadregényes négyzetpálya közepén, néznek maguk elé, mi meg rájuk, és fogalmunk sincs, mit csináljunk. De megállj, hiszen van oktató mód! A felső sarokban egy apró ikon villog: rákattintunk, és ránk köszön egy ablak... Ahol megtudjuk, hogy a segítséghez egy másikat kell megnyitnunk. Sebaj, itt már minden világos lesz, ugye? Ha szeretünk sokat olvasni és jó a memóriánk, mindenképp. Érthetetlen módon a játék bő lére eresztett szöveges instrukcióihoz folyamatosan vissza kell térnünk ebbe a menübe, ha kiment a fejünkből a következő lépés, vagy ha épp elvesztünk a körülményes kezelőfelület bugyraiban. Némi türelemmel (és intuícióval) végül megtanulunk nyersanyagot gyűjteni, farmot és pékséget építeni, fegyvereket kovácsolni (jobban mondva faragni, mert kezdetben csak fát tudunk megmunkálni), őröket állítani, és suta módon harcolni. Ezzel el is telt bő két óra, most már okkal gondolhatjuk, hogy mindent tudunk, ami a túléléshez szükséges... De nem.

LÉTMINIMUM

Éppen annyit tudunk, hogy parasztjaink ne haljanak éhen a falak nélküli, primitív szálláshelyen, amikor a játék teljesen elengedi a kezünket. Ezen a ponton megpróbáljuk a lehető legtöbbet kihozni a szituációból: építünk néhány egyszerű utat, szisztematikusan kezdjük tárolni a farönköket, a kifejtett követ és az élelmiszert, felhúzunk néhány falat, és (ha nem őrülünk bele a rengeteg bugba) még tetőket is építünk.

Tuti, hogy a játék nem a grafikájával fog nagy tömegeket magához hódítani. Ez persze nem baj, az már inkább, hogy egyelőre a játékmenet sem csábító...

Kis idő után azonban azzal szembesülünk, hogy bizonyos tárgyakat nem tudunk legyártani, mert a felszínen nem találunk hozzájuk alapanyagot, általában bizonyos fémeket. Ekkor (ismét átverekedve néhány bugon) elkezdünk földalatti járatokat ásni, de ezek is csak kővel vannak tele. Sebaj, még mélyebbre megyünk, illetve csak mennénk, mert a sötét barlangokból szörnyek özönlenek a felszínre, parasztjaink pedig aligha fogják őket fából tákolt felszerelésükkel megállítani. Hősökre van szükségünk.

Ha eddig nem jutott volna eszünkbe, most mindenképp fel kell elevenítenünk azt a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE PARANCSOLGASS!

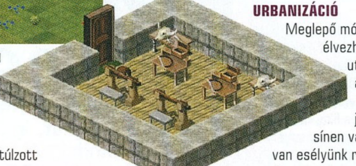
Vagyis csak módjával! A város polgárai nem rabszolgák, végső soron pedig az ő boldogságuk számít igazán. Hagyd, hogy éljenek is egy kicsit és élvezzék munkájuk gyümölcsét; építs nekik szép, feldíszített tereket, ahol kikapcsolódhatnak. A túl sok parancs egyébként is összezavarja a nem túl fényes mesterséges intelligenciát, főleg, ha nem társítod őket a megfelelő prioritási listával.

MINDENHATÓ PRIORITÁSOK

Nem véletlen, hogy az ezekhez kapcsolódó menü a képernyő tetején kapott helyet: itt határozhatod meg, hogy telepeseid mely feladatokat végezzék el először, és melyeket halasszák későbbre. Az aratást és a sütés-főzést érdemes a lista élén tartani, de jó ötlet lehet az utolsó helyről kicsit előrébb helyezni a gyűjtögetést (Haul), hogy a kitermelt nyersanyag mindig kéznél legyen.

REND A LELKE MINDENNEK!

A begyűjtött nyersanyagot és kaját persze érdemes megfontoltan rendszerezni is. Előbbit az éppen zajló építkezésekhez célszerű minél közelebb tartani, utóbbit pedig olyan központi helyre gyűjteni, ahol a lakosok a legtöbbször megfordulnak, így könnyeben megelőzhető az esetleges éhhalál is. Ha elegendő fát hordtál össze, mindenképp gyárts tárolóhordókat a hatékonyabb helykihasználás érdekében!



Fura város az, ahol már van asztal meg kémény, de fal még nincsen...

HA ÚGY DÖNTÖTTÉL, BESZERZED...

Nem, nem hibáztatlak, bár én csak az előzetes információk alapján voltam lelkes. Hosszú távú befektetésként azonban még bőven megtérülhet a játék, ha a fejlesztők tartják a szavukat, és szorgosan dolgoznak a javításokon. A Towns persze jelen állapotában is játszható, de élvezhetővé csak rengeteg tanulságos kudarc, vagy némi önképzés után válik. Mivel az oktató móddal nem mész majd sokra, érdemes a hivatalos fórumokat és a nem hivatalos rajongói oldalakat böngészni, ahol számos olyan jól strukturált, érthető és gyakorlatias tanácsgyűjteményt találsz majd, melyek akár a játék hivatalos kézikönyvei is lehetnének (Isten a tanúm, nagy szükség lenne rá). Ha pedig konkrét kérdésed lenne, fordulj nyugodtan hozzám, az e-mail címem mah... Csak vicceltem, én legalább karácsonyig intenzív rehabilitációra szorulok.

közismert fantasy-sztereotípiát, miszerint a bátor kalandorok egy városba érkezve a legközelebbi kocsmát célozzák meg, hogy csapolt sárkányvértől ittasan érdeklődjenek a vadidegen helyiek legintimebb problémái felől. Nekünk bizony bőven lesznek ilyenek. Építsünk hát sebtiben egy fogadót néhány vendégszobával, és láss csodát, máris megjelennek az első hősjelöltek, hogy némi ingyenkajáért cserébe vásárra vigyék a bőrüket a földalatti labirintusokban. Ha sikerrel járnak, kis szerencsével felfedeznek nekünk néhány vas- és szénlelőhelyet is, melyeken az adott szint megtisztítása után szorgos munkásaink meg is kezdhetik a kitermelést. Az öröm egészen addig tart, amíg be nem üt a következő nyersanyagválság, és akkor kezdődik minden elölről. Áss mélyebbre, hívj több hőst, hulljanak a nagyobb szörnyek!

Mindez így leírva talán egyszerűnek hangzik, de higgyétek el, a gyakorlatban közel sem az. A felhőtlen építkezést és fejlesztést rengeteg tényező nehezíti, melyek közül kezdetben az irányítás a legzavaróbb. A képernyő mind a négy oldala menükkel van tele, emiatt pedig gyakran az is percekbe telik, hogy egy egyszerű ajtót összeeszkábáljunk. A bonyolult struktúra persze idővel betanulható, de még ilyenkor is szembesülünk alapvető és érthetetlen hibákkal (mint a már említett tetőépítés). A túlzott bonyolultság ráadásul az egész játékmenetre rányomja a bélyegét: mivel telepeseinket nem irányíthatjuk közvetlenül, csak feladatokat és prioritásokat szabhatunk meg nekik, egy kisebb bozótos kivágása is roppant időigényes lehet. Lesz, aki egy fa után fogja magát és hazamegy aludni, más hirtelen megéhezik, a többiek pedig egyesével cipelhetik a városba a farönköket. A percek egyre lassabban telnek, ahogy a monitort bámulva néma imába foglaljuk a készítők nevét, és hálát adunk nekik, mert nem voltak képesek magasabb időgyorsítási fokozatot kódolni a játékba.

Ahol pedig a Towns nem komplex és nehezen tanulható, ott primitív és fájóan monoton – gondolok itt a grafikára és a hangokra. Előbbi még csak hagyján, tényleg nem a külső a lényeg, de amikor először láttam „harcot" a játékban, azt hittem, elakadtak egymásban a karakterek. Az animációk (ha vannak) abszolút minimalisták, de általában csak csodásan „átváltoznak" a dolgok: a fahasáb eltűnik egy pillanatra, majd terített asztal lesz belőle, a vérszomjas goblin pedig hopp, elpárolog és csak egy kupac iszamós csont marad utána. A legzavaróbb mégis az, hogy a karakterek kilógnak a környezetükből, vagyis nem beszélhetünk koherens (netán tetszetős) grafikai stílusról. A hangok terén, ha lehet, még siralmasabb a helyzet: a favágás, a kőfejtés és lényegében minden más tevékenység fülsértő és monoton hosszú távon, a zene pedig... Legyen elég annyi, hogy egyetlen rövid taktus ismétlődik a végtelenségig, így ilyen kategóriáról talán nem is igazán beszélhetünk.

Habár a koncepció nagyon ötletes, a játék mondhatni félkészen, béta állapotban került a vásárlókhoz. Jár a fekete pont.

URBANIZÁCIÓ

Meglepő módon a Towns mégis élvezhetővé válik bizonyos idő után. Ha megküzdöttünk a kezdeti viszontagságokkal, megismertük a játékmechanizmust, és sínen van a gazdaságunk, már van esélyünk rá, hogy tényleg úgy rendezzük a dolgokat, ahogy mi akarjuk. A legnagyobb örömöt persze városunk fejlődése, egyre népesebbé és terebélyesebbé válása jelenti, de ha kedveljük az RPG műfaját, a vándorhősök fejlődése is lekötheti a figyelmünket. Az egyre mélyebbre vezető labirintusok nemcsak szörnyekkel és értékesebb nyersanyagokkal vannak tele, mesés kincseket és mágikus fegyvereket is rejtenek, így a városunkba vetődött suhancok idővel csillogó páncélú, legyőzhetetlen bajnokokká válhatnak.

Az egyre erősebb ellenfelek és a véletlenek azonban még ilyenkor is tartogatnak kihívást. Velem például megesett, hogy figyelmetlenül adtam ki egy bányászparancsot, mire pedig percekkel később észbe kaptam, a barlanggal szomszédos tó vize betört az üregekbe és elöntötte a felső szinteket. Néhány munkásom mellett az összes magas szintű hősöm az elárasztott rész alatt rekedt, nem beszélve a rengeteg értékes fémről és nyersanyagról. A lovagok végül bekattantak az éhségtől és elkezdték lemészárolni egymást, az utolsókkal pedig a lassan beszivárgó víz végzett... Bár ezzel több órám veszett kárba, valahogy mégis élveztem a dolgot: ez lehet a komplexitás pozitív oldala.

BÉTAVÁROS

Az azonban, hogy ezt a játékot ilyen formában (lényegében bétaállapotban) pénzért árulják, nem más, mint csúnya visszaélés a játékosok bizalmával. Az értékelődobozban szégyenkező hatvanegyes hasa pedig csak azért kerekedhet olyan szépen, mert a sok hiba és hiányosság alatt valahol tényleg ott egy remek és élvezhető játék, ami megérdemelné, hogy befejezzék. Reméljük, erre hamarosan sor kerül majd.

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

P4 1,6 GHz, 1 GB RAM, OpenGL 1.3 támogatás, 15 MB HDD

Félkész játék teljesen kiképztő pillanatokkal, ugyanakkor érdekes, eredeti koncepcióval.

GRAFIKA:	55%
HANG:	35%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Némi önképzés után élvezetes, tartalmas és hosszú kikapcsolódást nyújt.

KONTRA

Nem felhasználóbarát (sőt egyenesen ellenséges), ráadásul bugos és csúnya is.

61%

FŐ A BOLDOGSÁG

Legalábbis akkor, ha bevándorlókat szeretnél a városba csábítani. Ehhez három dolog szükséges. Először is, a meglévő lakosságnak minél boldogabbnak kell lennie, ezt csili-vili dekorációkkal és egy kis munkaszünettel könnyen elérheted. A második szempont a biztonság – ugyan ki akarna egy vágóhídra költözni? Végül fontos, hogy új, komfortos házakat és szobákat építs a jövevényeknek.

POLGÁRI MILÍCIA

Telepeseidből megpróbálhatsz katonákat faragni, de az erre kijelölt emberi pajzsok a továbbiakban nem fognak dolgozni. Sokkal célszerűbb, ha minden lakost felszerelsz páncéllal és alapvető fegyverzettel, így bármikor meg tudják védeni magukat. A vadon kiszámíthatatlan és veszélyes, a bányák pedig hemzsegnek a szörnyektől. Életbiztosítás helyett jobban jön egy pajzs és egy éles kard!

OSTROMHELYZET

Ha elég nagyra nőtt a városod, a szörnyek előbb-utóbb megpróbálják elfoglalni, ilyenkor pedig minden a megfelelő szervezésen múlik. Először is állítsd be a menüben, hogy az idő automatikusan megálljon az ostrom kezdetekor, majd a felfegyverzett telepeseket egy kattintással nevezd ki katonákká. Most már csak egy gyülekezési pontot kell megadnod a bagázsnak, és indulhat is a csata!

KAPCSOLD KI A ZENÉT!

Triviális tanácsnak tűnik, de épelméjűséged megőrzése érdekében tényleg fontos, hogy mihamarabb elnémítsd az őrületbe kergető taktust. Izzítsd inkább kedvenc médialejátszódat, tallózd be a legnyugtatóbb relaxációs zenét, és hagyd, hogy kiegyensúlyozza a játék gyakran idegtépő impulzusait! Így könnyedén megspórolhatsz egy költséges és hosszú pszichiátriai kezelést.

A mikor pár évvel ezelőtt megtudtuk, hogy a Thief és a Deus Ex sorozatok atyjaként tisztelt Warren Spector Mickey Mouse-os játékot fog készíteni, egy pillanatra megállt bennünk az ütő, hisz egy akkora legendától, mint Warren, valamilyen vérben és cyberpunkban tocsogó, forradalmi, de elsősorban felnőtteknek szóló játékot vártunk. Aztán megérkezett a Wii-exkluzív Epic Mickey, benne az elfeledett rajzfilmfigurák senkiföldjével, egy varázsecsettel és egy gyerekeket célzó sztorival...

Bár nem volt kiemelkedően jó játék, és klasszikussá sem vált, az első Epic Mickey végső soron bebizonyította, hogy a méltatlanul elhanyagolt Disney-világból is lehet újat kihozni, nem feltétlenül kell hozzá egy sikeres animációs film, hogy a franchise újra menő legyen. Ráadásul a program körítése a régi rajzfilmek kedvelőit is elégedettséggel töltötte el, hisz megannyi, ma elfeledett karakter tűnt fel a korai Disney-filmekből. Az idei, második rész viszont egész mást kínál, lévén azon túl, hogy multiplatform játékot kapunk, kifejezetten a kooperatív játékélményre épít. Kár, hogy nem ügyesen.

[ÍRTA CHOCHO] **Alászállva a mesehősök poklába ismét bizonyítanunk kell rátermettségünket, igaz, most már egy barátunk is elkísérhet minket a kalandra. De persze csak akkor, ha szeret unatkozni, lévén az Epic Mickey 2-nél kevés játék segíti jobban az esti szendergést.**

OSWALD, A NAIV NYÚL

Mivel az első Epic Mickey minden bizonnyal kimaradt az olvasók többségének, jó hír, hogy a folytatás nem igényel sok előismeretet. Persze, vannak visszatérő szereplők, és sok dolog utal Mickey világmegváltó eposzára, de a cselekmény korántsem olyan bonyolult, hogy ne tudnánk követni. Lényeg a lényeg, Wastelandben most béke van, sőt, az első rész (egyik) főgonosza, Mad Doctor is jófiú lett, és dalban mondja el, mennyire szeretne cuki kis mesefigura lenni.

Ez persze nem lesz könnyű neki, hisz gaztettei folytán a világ romokban hever, mindennaposak a földrengések, és steampunk szörnyfigurák tartják rettegésben a békés mesehősöket. Ahhoz, hogy minden rendbe jöjjön, ismét Mickey segítsége kell, aki Oswalddal együtt útra kel, hogy rendet csináljon a senkiföldjén. A sztori ennyi és nem több, igaz, kapunk néhány ásításra késztető fordulatot, és jelentős változás, hogy Mickey-nek Oswald mellett szinte csak statisztaszerep jut. Mindez viszont még lenyelhető lenne, hisz mégiscsak egy gyerekeknek szóló játékról van szó, ami a forgatókönyvet a pályák összefűzésén túl nem sok mindenre használja. A bajok ott kezdődnek, hogy mint játék, az Epic Mickey nem igazán talál magának közönséget, és ezen bizony a musicales, együgyű rajzfilmbetétek sem segítenek.

„WELCOME TO THE WASTELAND, TOON!"

Stílusát tekintve az Epic Mickey 2: The Power of Two egy kooperatív platformer, azaz ugrabugrálós ügyességi játék, méghozzá a manapság eléggé hanyagolt, 3D-s fajtából. A játék világa kifejezetten nagy, és a sztori egy pontján az egész megnyílik, hogy régi vetítőgépeken át teleportálhassunk egyik helyszínről a másikra. A városokban mellékküldetések és boltok várnak ránk, kicsit szerepjátékosabbá téve a miliőt, sőt, a másodlagos feladatokat megoldva nemcsak azonnali jutalmakat kapunk, hanem Wasteland szellemeit is felébreszthetjük, hogy erősítsék hőseink egyéni képességeit. Mickey a varázsecsete segítségével visszafesthet, vagy eltüntethet objektumokat, Oswald pedig egy furcsa távirányító ketyerével befolyásolja az elektromos berendezéseket.

A botcsinálta duó közös munkájára sokszor szükség van, igaz, feladataik hamar önismétlővé válnak, lévén mást sem teszünk velük, csak kapcsolókat aktiválunk, hogy beinduljanak azok a platformok, amikre szükségük van a továbbjutáshoz. Bár Wasteland szerepeltetése jó ötletnek tűnik, sajnos a gyakorlatban egyáltalán nem profitál belőle a játék. A történet során sokszor szembesülünk döntéshelyzetekkel, melyek mindig teljesen egyértelműek: vagy többet szívunk, és jót cselekszünk, vagy megspórolunk némi fáradságot, ezzel még több bosszúságot okozva a világ lakóinak. A mesék pöcegödre tényleg elég terebélyes hely, de hiába, ha semmilyen érzelmi kötést nem képes kialakítani a játékossal. Érdektelen számunkra, hogy most jót, vagy rosszat cselekszünk,

ADATOK

KIADÓ
Disney Interactive

FEJLESZTŐ
Junction Point Studios

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
lokális kooperatív

INFO

Az Epic Mickey 2 elődjével ellentétben mulitplatform, így konzolokra és PC-re is kapható lesz. Az Xbox 360-as, PS3-as és Wii-s változat ára 12999 forint, míg a PC-s port 9990 forintért lesz megvásárolható, előreláthatólag januárban.

● **A jobbra látható, randa paca is megszelídíthető, ha kellő mennyiségű kék festéket itatunk vele**

Jön az első is?

Warren Spector még a játék megjelenése előtt azt nyilatkozta, hogy szívesen látná az első részt is a többi platformon, csak ehhez az kell, hogy sikeres legyen a The Power of Two. Nos, csupán ezért reméljük, hogy az lesz, mert az első rész sokkal jobb a mostaninál, és kár lenne, ha pont Mickey korai nagy kalandját nem ismerhetné meg a szélesebb közönség.

Mickey és Oswald végig együtt dolgoznak, de ez csak akkor élvezetes, ha ül mellettünk valaki... na jó, még akkor sem igazán

mert a fel-alá járkáló lakosokkal lehetetlen szimpatizálni. Nincs személyiségük, sőt, sokszor teljesen egyformán néznek ki, ami, ismerve a régi Disney-rajzfilmek felhozatalát, megbocsáthatatlan. Ráadásul az általuk adott mellékküldetésekkel sincs minden rendben, hisz egytől egyig ugyanarra a kaptafára épülnek. Valaki elvesztett valamit, mi pedig megyünk körbe-körbe Wastelandben, hogy megkeressük neki, részben, vagy egészben. Mindegy, hogy gremlineket szabadítunk-e ki a kalitkáikból, Mickey-alakú objektumokat fotózunk, vagy vagy csak simán semmit sem csináló Oswald láttán, ültessetek magatok mellé valakit, és nyomjatok a kezébe kontrollert. Jó lenne azt írni, hogy szóljatok egy havernak, aki szintén megvette a játékot, de mivel az internetes kooperatív játék érthetetlen módon kimaradt a repertoárból, kénytelenek vagyunk megbarátkozni az osztott képernyő gondolatával.

Ketten játszva már egy fokkal jobb lesz a helyzet, ki tudja, az is elképzelhető, hogy a sok ökörködés miatt élvezni fogjuk a játékot. Fontos megjegyezni azonban, hogy

Az első rész óta epekedtünk egy igazán epikus, Disney-féle kalandért, de sajnos nem egészen azt kaptuk, amit vártunk

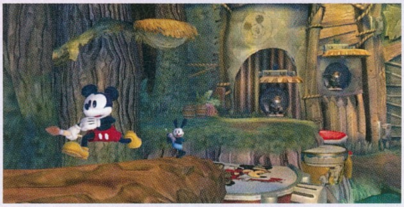
egy szellem Teddy mackójának végtagjait gyűjtjük össze, hisz lényegében ugyanazt csináljunk. Ebből következik, hogy az első három órában mindent látunk, és a játék keserű unalomba fullad a végére.

KETTEN A VILÁG ELLEN

A játék alcíme nem a véletlen műve, a The Power of Two-t egyedül nem érdemes játszani. Egyrészt szólóban nem válthatunk a karakterek között, csakis Mickey-t vezérelhetjük, ami azt jelenti, hogy Oswald a szánalmasan ostoba mesterséges intelligencia karmai közé kerül, és több kárt okoz, mint hasznot – ha nem akartok minden egyes elektromos kapcsolónál infarktust kapni a tereptárgyakban elakadó, ez nem a Junction Point munkájának lesz köszönhető, lévén az Epic Mickey 2 egyedül és kettesben is egy unalmas, repetitív játék, ami mögül hiányzik az isteni szikra. S ha mindez még nem lenne elég, jól meg kell gondolni, hogy kivel osztozunk a kanapén, mert bár a dobozon egy szép nagy 7-es szám virít, jelezve, hogy ez egy gyerekeknek készült játék, a helyzet az, hogy e sorok írójának is sokszor elment a türelme, amikor nem tudta, melyik területre is szólítja az adott küldetés, vagy mikor a kusza, zavarosan megtervezett pályákon nem lehetett tudni, hogy épp jó magaslatról veti-e magát a mélybe a karakter. Bizony, a viszonylag nagy világ ellenére sincs egy rendes térkép, úgy látszik, Disney sok mesehőssel együtt azt is a klotyóba dobta.

EPIKUS ELSŐ RÉSZ...?

Az első, Wii-s Epic Mickey sztorija szerint van egy alternatív dimenzió, ahol a már elfeledett Disney mesehősök tengetik nyugdíjas napjaikat. Cartoon Wasteland, ahogy hívják, veszélyes hely, főleg, mióta egy eszelős tudós és társa, Oswald, a szerencsés nyúl, megszállta a vidéket, kiborg mutánsokká változtatva a lakosság jelentős részét. Mivel az állapotok tűrhetetlenek, Mickey Mouse segítségére van szükség, aki egy varázsecsettel felfegyverkezve útra kel, hogy móresre tanítsa a rosszfiúkat, és hogy mindent visszafessen olyanra, amilyenre kell. Kiderül persze, hogy Oswald nem is olyan gonosz, sőt, Mad Doctor mögött pedig egy minden másnál sötétebb erő tevékenykedik, melyet ráadásul Mickey hívott életre. Hősünk persze győz, Wasteland vezetője Oswald lesz, és minden rendben is megy a második részben kezdődő földrengésig.



Mivel az Epic Mickey egy platformjáték, ezért sokat fogunk ugrálni is. Nincs ezzel semmi gond, bár önmagában ez még nem elég a dicsőséghez.

ÉRTÉKELÉS

Az Epic Mickey 2 egy kiforratlan, rosszul megtervezett játék, melynek ötletei, bár külön-külön jók, együtt képtelenek kerek egészet alkotni, és emiatt az összkép csúnyán alulmúlja az elvárásokat. El lehet lenni vele ideig-óráig, de senki se várjon tartós szórakozást.

GRAFIKA:	60%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO

A kifordult mesevilág még mindig érdekes, és a sztori is tűrhető. Vannak jó pillanatai, ilyen, hogy sok dolgot feloldhatunk, vagy, hogy nézhetünk rajzfilmet a főmenüben.

KONTRA

Irtó unalmassá válik egy idő után, és az AI is katasztrofális. Kooperatív módban még csak-csak elmegy, de az online támogatás hiánya teljesen érthetetlen.

65%

MATINÉ A DISNEY-VEL

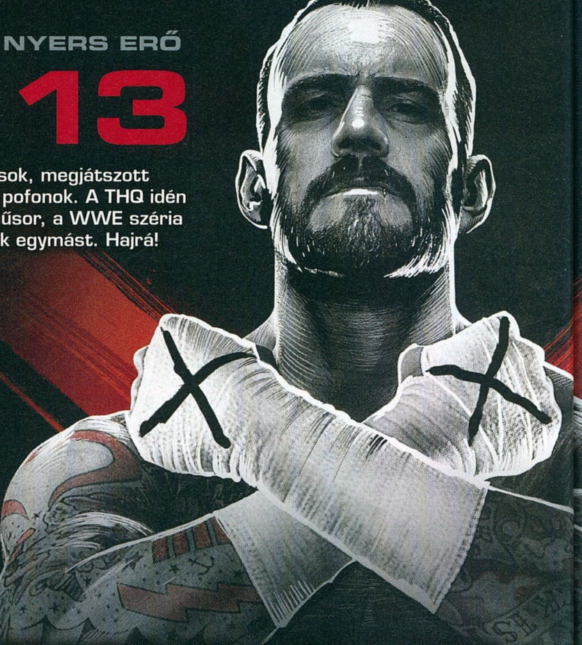
Az első Epic Mickey remekül nézett ki a Wii-n, hisz meseszerű grafikája nem igényelt magas fokú kidolgozottságot. Sokkal fontosabb volt a művészi kivitel, mely, valljuk be, jól állt a technikailag igen elmaradott Nintendo gépnek. Igen ám, de az Epic Mickey 2 már multiplatform cím, és felmerül a kérdés, hogy vajon vették-e az ezzel járó akadályokat Spector csapatánál. Nos, a válasz egy szép, kövér NEM. A grafika kreatív oldalával most sincs baj, leginkább az Alice-játékok beteges, kifordult stílusához lehet hasonlítani.

A textúrák viszont a PS2-es korszakot idézik, a poligonszám pedig általánosságban alulról súrolja az elégségest. Ami a Wii-s játékok rákfenéjeként emlegetett irányítást illeti, végső soron rendben van, de elég nehéz célozni a festékkel, hisz a WiiMote-ot egy az egyben a jobb analóg kar helyettesíti. Oké, ezt nyilván nem lehetett jobban megoldani, de mondjuk a be-beakadó kamerán, vagy a sokszor nem is reagáló, hirtelen gombnyomásokon javíthattak volna.

Sajnáljuk az Epic Mickey 2-t, mert a lehetőség megvolt a bizonyításra, de ezzel Warren Spector csak azt érte el, hogy még jobban utáljuk, amiért nem Deus Exet és Thiefet csinál. Ajánlani sem gyerekeknek, sem felnőtteknek nem merjük, maximum a kuriózumok kedvelői tegyenek vele egy próbát, feltéve, ha van olyan Disney-fanatikus barátjuk, akit maguk mellé ültethetnek 8-10 kósza órára. Pozitívum viszont, hogy a magyar piacra elméletileg honosítva jelenik meg a játék PC-s változata, Nyerő páros alcímmel, bízzunk benne, hogy ezzel a húzással megspórolnak pár korai ősz hajszálat a karácsonyfa alatt szitkozódó gyerkőcöknek.

NYERS ERŐ

WWE' 13



[ÍRTA MO] Őrjöngő rajongók, hatalmas izomkolosszusok, megjátszott érzelmek, látványos küzdelmek, vállon csattanó pofonok. A THQ idén is elhozza nekünk az egyik legkedveltebb showműsor, a WWE széria sztárjait, akikkel virtuálisan agyba-főbe verhetjük egymást. Hajrá!

Egy kicsit mindig értetlenül álltam a pankráció előtt, mert sosem értettem, hogy mi lehet olyan hihetetlen izgalmas egy előre megírt forgatókönyv szerint zajló sporteseményben, ahol nemcsak az eredmény előre lezsírozott, de még az egymást követő mozdulatok is jól begyakorolt koreográfiára épülnek. Félreértés ne essék, baromi jól néz ki amint egy 120 kilós fickó a ring köteléről a másik szerencsétlen, földön fekvő nyakára ugrik térddel, de azért mégis... A válasz pedig egyszerű: a pankrációt nem sportként, hanem showműsorként kell nézni, és akkor máris egészen más a helyzet. Itt is megvannak a fedhetetlen jó és az utálható gonosz szereplők, a hol jobb, hol gyengébb cselekményszálak, mindezek pedig remekül kidolgozott és élőben előadott harci jelentekkel bolondítva, csak néha a lábtörések valódiak. Ez a profi és egyáltalában nem veszélytelen operettbunyó pedig hatalmas tömegeket vonz, mi sem bizonyítja ezt jobban, minthogy a THQ gondozásában évről évre megjelenik az aktualizált játékverzió, ami általában igen szép példányszámban lel gazdára a rajongók körében. Nem is csoda, hiszen a WWE széria (leánykori nevén SmackDown vs. Raw) eddigi is igyekezett a leghűebben visszaadni a pankráció esszenciáját, erre pedig az idei kiadás rápakol még egy lapáttal, így a műfajt kedvelők az eddig talán legjobb ilyen témájú játékot vehetik kezükbe. Más kérdés, hogy azért így is akadnak hiányosságok, amiket még a látványos showelemek sem tudnak eltakarni.

ADATOK

KIADÓ **THQ**

FEJLESZTŐ **Yukes**

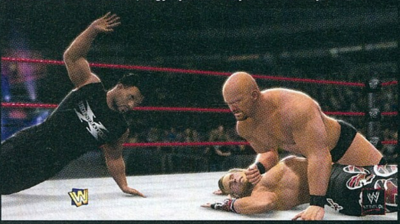
MŰFAJ **verekedős sportjátékx**

MULTI **van**

INFO

A WWE' 13 2012. november 2-án jelent meg Európában, kizárólag konzolokra: Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra, és meglepő módon még Nintendo Wii-re is.

Habár a program abszolút hozza a megfelelő pankrációs hangulatot, néha azért erősen érződik, hogy a játék motorja felett már eljárt az idő



A BŐSÉG ZAVARA

Hogy mennyire nevezhető rétegjátéknak egy olyan cím, amit milliók játszanak világszerte, jó kérdés, az viszont bizonyos, hogy aki életében először vág bele egy WWE kiadásba, az már a menürendszernél elkeveredhet, hiszen elképesztő mennyiségű opció kínálkozik. De nemcsak a választék zavarba ejtő, hanem a sajátos pankrátor szlengben megfogalmazott menüpontok is, így a WWE világában járatos játékosok jelentős előnyben lesznek az elején.

Némi játéktapasztalat a ringben ugyancsak elkél majd, ugyanis a Predator Engine 2.0 révén újabb 300 elemmel gazdagodott a pankrátorok mozdulatainak már eddig is tekintélyes száma. Rengeteg speciális támadást vethetünk be a mérkőzések alatt, a látványos és brutális animációk pedig könnyedén előcsalogathatóak, nem kell hozzájuk agyzsibbasztó gombkombinációkat bemagolni. Újdonságot jelent, hogy a környezet már nagyobb szerepet játszik az adok-kapokban, ugyanis mostantól nemcsak a ring körül heverő székeket, létrákat, lépcsődarabokat használhatjuk fegyverként, hanem lehetőségünk lesz ripityára törni a kommentátorok pultját, az ellenfél koponyájával bezúzni a közönséget elzáró barikádot, vagy éppen összedönteni a ringet egy-egy súlyosabb támadással. A küzdelem így élvezetes és sokszínű, a látványról már nem is beszélve.

HOZTAM IS AJÁNDÉKOT, MEG NEM IS

A verekedés mechanikája sokat nem változott a tavalyi kiadáshoz képest, egy-két apró újítást leszámítva (pl. a kontratámadásoknál felvillan egy ikon, hogy mikor kell pontosan elindítanunk a mozdulatot, illetőleg röptében leüthetjük az ellenfeleket), csak némi dinamikai változás fedezhető fel benne. Ugyanez érvényes a fizikára is, mely a karakterek súlyelosztásában precízebb lett (pl. nem emelhetjük fel a nálunk kétszer nagyobb ellenfelet), ám a ringen kívüli tárgyak esetében még mindig elképesztően gyatra. További rossz hír, hogy a grafikán csak szolid polírozás érezhető, és bár tagadhatatlanul szebben dagadnak a nyaki ütőerek és a mellizmok idén, azért ráférne már egy tisztességes

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÚT A GYŐZELEMHEZ

Mielőtt belefognál egy mérkőzésbe, alaposan tanulmányozd át annak szabályait, hiszen megannyi módon győzelemre vezetheted pankrátorodat. Nem minden esetben az ellenfél ájultra verése a cél, van, hogy a köteleken kívülre kell tessékelni mindenkit (Royal Rumble), vagy éppen a ringet körbeölelő fémketrecen elsőként átmászva arathatunk diadalt (Steel Cage), miközben a többiek szorgalmasan gyepálják egymást.

AZON TÖRÖM A FEJEDET

Használd bátran a környezetet! A ring alatt és környékén mindig akad egy-két szék, partvis, létra vagy asztallap, amivel megkínálhatod az ellenfelet. Ezek a támadások nem csak látványosak, de alaposan le is amortizálják a riválisokat. De vigyázz, hogy éppen milyen szabályok szerint kell küzdened, mert megeshet, hogy egy adott meccsen a sporttárs székkel történő bucira verése azonnali kizárást von maga után.

VÉDEKEZŐ TÁMADÁS

Az egyik leghasznosabb fegyverünk az ellenfél támadásának a megkontrázása lesz, ugyanis egy jól ütemezett gombnyomással elháríthatjuk a pusztító csapást vagy a csonttörő feszítést, és mi kerülhetünk támadó pozícióba. Az időzítés nagyon fontos, ebben felvillanó ikon lesz a segítségünkre, hogy mikor tudunk beavatkozni a vetélytársunk mozdulatsorába, megfordítva ezzel az akció kimenetlét.

LÉGY TE A RENDEZŐ!

A Creation menüpontban nemcsak pankrátorokat, arénákat, kivégző mozdulatokat tervezhetünk meg, hanem egy saját, a WWE-hez hasonló show kidolgozására is lehetőségünk van. Elképesztő részletességgel és variálható elemek százával saját kis cselekményszálakat hozhatunk létre, melyekben mindent gondosan megtervezhetünk: kik legyenek a szereplők, milyen dialógusok hangozzanak el, melyik arénákban kerüljön sor a küzdelmekre... Egyszóval minden a mi fantáziánkon múlik, az ehhez kitalált, könnyen kezelhető szerkesztőrendszerrel pedig pillanatok alatt össze is állíthatjuk a nekünk tetsző eseménysort. Természetesen saját tervezéseinket nemcsak a magunk szórakoztatására tudjuk használni, hanem online elérhetővé tehetjük őket, és persze mi is lejátszhatjuk a mások által kitalált cselekményszálakat.

újraépítés a játék ezen részére, főként a szögletes frizurákat, az élettelen arcokat és a kisebb-nagyobb bugokat elnézve.

Összességében mégis minden eddiginél autentikusabb hangulattal találkozhatunk a WWE 13-ban, nem kis részben a WWE Live funkciónak köszönhetően, ami a teljesen felújított video- és audioszekciót foglalja magába. A közönség őrjöngését és a ring hangjait valódi WWE eseményeken rögzítették, a kommentár pedig kiegészült eredeti felvételekkel, igaz, cserébe nem minden esetben követi a valódi történéseket. Az új kamerakezelés kissé felemás lett: a televíziós közvetítések minőségét idézve a mérkőzésfordító akciók során a lehető leglátványosabb szögekből, ráközelítve, többször visszajátszva élvezhetjük ki a brutális megmozdulásokat. Ami látványosnak tényleg látványos, csak sokszor teljesen megkavarja a térérzékelésünket, és így nehéz egyből visszarázódni a mérkőzés folyamába. Szerencsére ez a fajta kameramozgás nem kötelező, csak választható elem, a beállítások között bármikor kikapcsolható.

DICSŐ MÚLT, BIZTATÓ JELEN

A bemutató mérkőzések között a szokásos felhozatallal találkozhatunk, az egy az egy elleni összecsapástól kezdődően a csapatmeccseken keresztül egészen a 40 fős royal rumble-ig bármit kipróbálhatunk, így összeszámolni is nehéz volna a különféle mérkőzéstípusokat. Ahogyan a játékban felbukkanó pankrátorokat is, hiszen összegyűlt a szakma színe-java, és több mint száz szupersztár közül válogathatunk, akik között nemcsak a dívák, hanem olyan legendák is helyett kaptak, mint Stone Cold Steve Austin vagy éppen Bret Hart. Ez a szám pedig a fizetős DLC karakterekkel, illetőleg a játék speciális kiadásaiban feltűnő harcosokkal (pl. Mike Tyson) még tovább bővíthető.

Ami a további játékmódokat illeti, a Universe menüpont alatt a WWE 12-ben megismert karriermóddal találkozhatunk, melyben több WWE-s szezont verekedhetünk végig, alakítva közben a hivatalos programot, a résztvevőket, a cselekményszálakat, de akár a szövetségek alakulását is. Ennél sokkal nagyobb izgalmakat a precízen működő, ám kissé egyhangú online játéklehetőségek sem rejtenek magukban, nem úgy a vadonatúj Attitude Era.

RAJONGÓKNAK TERVEZVE

Tavaly a híres pankrátorok karrierjét végigkövető Road to Wrestlemania remek ötlet volt, ám sajnos a feladatok és mérkőzések kusza rendszere tönkretette az élményt. Az idei Attitude Era azonban most kárpótolja a rajongókat, hiszen egy sokkal jobban felépített, és igencsak izgalmas egyszemélyes hadjáratban vehetünk részt, ahol a késő kilencvenes évek legemlékezetesebb mérkőzéseit verekedhetjük végig olyan félistenek bőrében, mint Stone Cold Austin, The Rock, vagy éppen Shawn Michaels. 1997-ben kezdjük meg a WWE szervezet hat fejezetre tagolt történetét, mikor a rivális pankrátor liga, a WCW hétfő esti műsora alaposan megcsappantotta a nézettséget, így a WWE vezetőinek muszáj volt lépnie, hogy a show ne kerüljön a süllyesztőbe. Ekkor lépett színre a később ikonikussá vált pankrátorok egész sora, mi pedig őket irányítva élhetjük újra a sportág és a WWE történetének meghatározó pillanatait, miközben a nézettségi mutatókat is egyre feljebb tornázzuk.

A mérkőzések fő célja mellett (amit általában az adott bunyó megnyerése jelent, vagy éppen az ellenfelek bizonyos fokú eltángálása) történelmi feladatokat is teljesíthetünk, vagyis megpróbálhatjuk minél pontosabban újrakreálni az egyes elhíresült meccsek eseményeit. Ilyen történelmi célból egy-egy bunyónál több is akad, például feszítéssel kell pontot tennünk a küzdelem végére, fejbe kell vernünk a ringen kívül egy székkel Undertakert, vagy le kell hajítanunk Mankindot a Hell in a Cell ketrecének tetejéről. Ezek nem feltétlenül teljesítendőek, alakíthatjuk a verekedést a saját szánk íze szerint, azonban rengeteg lelakatolt jutalmat (eredeti videók, temérdek kép és achievement) nyithatunk ki a meccsek mind pontosabb újrajátszásért.

PONTOZÁSSAL NYERT

Mindent egybevetve korrekt programot kapnak idén a pankráció rajongói, amit a kopottas külső ellenére sikerült rengeteg minőségi tartalommal megtölteni, ráadásul az új Attitude Era móddal még egy tisztelgés is belefért a WWE széria dicső múltja előtt. Reméljük 2013-ban már inkább a jövő felé fordulnak a THQ-nál, és alapjaitól gondolják újra a sorozatot, mert nagyjából ez a maximum, ami kihozható ezen keretek között.

ÉRTÉKELÉS

A helyi és online multiplayer lehetőségek miatt a játék hosszú szavatossági ideje garantált, ám annak ellenére, hogy korrekt darab, egy vérfrissítés már ráférne a szériára.

GRAFIKA: **78%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Testreszabhatóság és variálhatóság minden téren, eredeti videók, remek hangok, az Attitude Era kampány pedig kiváló.

KONTRA

Jó néhány csúnya grafikai megoldás, átláthatatlan menürendszer, kevés valódi újdonság az előző részhez képest.

79%

Kihívó hiányában a THQ-féle WWE' 13 idén is pontozással győzött a pankrációk versenyében

FINISH HIM!

Ha már elég időt töltöttünk a ringben bunyózva, akkor a karakterünk alatt megjelenik egy „F" betű, ami azt jelenti, hogy végrehajthatunk egy kivégző mozdulatot. Érdemes előbb jól megszorongatni az ellenfelet, mert minél kevesebb az életereje, annál hatásosabb lesz az akciónk. Ha az adott meccsen ringen kívül helyezés a cél, akkor szorítsuk a kötelekhez a vetélytársunkat, és úgy hajtsuk végre a Finishert.

A NAGY FORDULAT

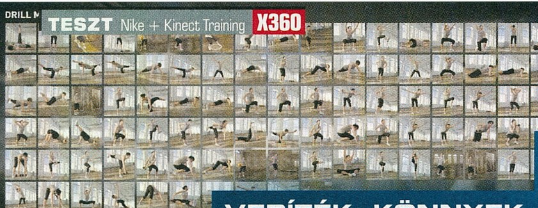
A kivégző mozdulathoz összegyűjtött energiát azonban másképp is felhasználhatjuk. Ha pankrátorunk nagy bajba kerül, és már csak pár ökölcsapás választja el a padlózástól, akkor a Finisher elhasználásával egy úgynevezett Comebacket, vagyis nagy visszatérést hajthatunk végre. A pankrációban gyakori fordulat, hogy a már legyőzöttnek vélt versenyző erőre kap, majd jól megruházza az addig őt csépelő ellenfelét.

PUSZTA FIZIKA

A szupersztárok nem csak kinézetükben, de fizikai paramétereikben is különböznek, ami a küzdőtéren hatalmas különbségeket jelent. Big Show hiába bír impozáns méretekkel, a ringben meglehetősen lassú, míg Ray Mysterio ugyan gyengébb vetélytársainál, de látványosabb mozdulatokra képes, ráadásul villámgyors. Vedd figyelembe a méreteket is: nem kaphatsz a fejed felé egy kétszer akkora ellenfelet, mint te magad!

TÖRTÉNELEM LECKE

A bemutató meccsek helyett a WWE' 13-ban érdemes előbb az Attitude Eranak nekifogni, hiszen itt sajátíthatjuk el igazán a pankráció csínját-bínját. A mérkőzések elején szöveges magyarázatokon keresztül tanulhatjuk meg az egyes új mozdulatokat és azok alkalmazását, illetőleg a különféle összecsapások speciális szabályaira is fény derül a WWE történelmen időrendben végighaladva.



VERÍTÉK, KÖNNYEK

NIKE+ KINECT TRAINING

[ÍRTA MIDNITE] **ELMÚLTAK AZ IDŐK, MIKOR A VIDEOJÁTÉKOK A TESPEDÉS SZINONIMÁJAKÉNT ÉLTEK A KÖZTUDATBAN, A SZEMÉLYI EDZŐ PEDIG A TORNATERMEKET FREKVENTÁLÓ, HÚS-VÉR ALAKKÉNT ÉLT AZ EMBEREK KÉPZELETÉBEN. A NIKE ELSŐ HIVATALOS PROGRAMJA BORÍTJA AZ EDDIG ISMERT SZABÁLYOKAT.**

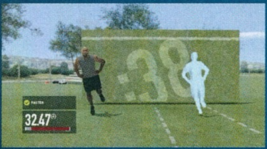
Legutoljára otthoni edzést biztosító Kinect játékot akkor kritizáltam, mikor az Adidas miCoach két hónapja a kezembe került. Akkor azt írtam róla, hogy kivitelezési bakijai miatt csúfos kudarc, ám az alap király, s a hibák majd úgyis javításra kerülnek, így izgatottan várom a revampolt második részt. Nos, mindezt visszavonom: a Nike közben megcsinálta azt az edzőprogramot, amire mindig vágytam! (Jó, csak majdnem. Zombik nincsenek benne, de azon kívül.)

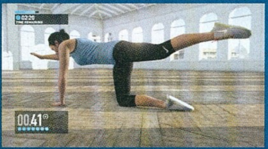
MÉRÉS ÉS SZÁMOLÁS

Alapjaiban a Nike+ Kinect Training nem rugaszkodik el a többi hasonló címtől. Két személyi edző közül választhatod ki a mestert, aki majd enyhén gúnyos, motiváló hajcsárként zavar végig az edzésterven. Legelső lépésként a N+KT pár gyakorlattal méri fel, mennyire rossz a helyzet erőnlét és hajlékonyság szintjén, sőt, a program rögtön megállapítja a gyengeségeidet is. A személyre szabott tervedbe olyasmi is beépül, mint a két testfeled egyensúlyba hozása (az egyensúlyérzék, hajlékonyság sokaknál eltér jobb és bal oldal között), vagy a korábban roppant bénán végrehajtott feladatok javító szándékú erőltetése.

Saját Fuel Printed, ami fejlődésed és jelenlegi erőnléted mutatójaként szolgál, két komponensből áll össze, úgymint Fitness és Athleticism. Az első az állóképesség és hajlékonyság, a második az egyensúlyérzék, gyorsaság, reakcióidő mércéje. A két réteg pontosabban leírja fizikai állapotod, mintha a pár békaugrás utáni pulzusodat venné alapul a program (például én futó vagyok ugyan, de kb. egy darab fekvőtámaszra képes). Edzésterved célja ezen számok javítása lesz, miután az általad szimpibbnek ítélt edzőnek bevallottad, mi jelenti a saját célvonaladat ebben a virtuális fitnesz arénában: azaz jobb állóképességet kívánsz, definiáltabb izmokat szeretnél, vagy karcsúbb alakot remélsz viszontlátni avatarodként. A visszajelzések, elvárások és gyakorlatok ezen adatokból állnak össze, a komplett tervben neked csak heti edzésnapokat kell megjelölnöd, majd szépen odaállni az edzőlány vagy -fiú mellé izzadni a kérdéses

A Nike+ Kinect Training ugyan kalóriaégetést is számol, de nem ebben határozza meg a teljesítményt, hanem saját Nike Fuel értékben





ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Sumo Digital

MŰFAJ
edzőprogram

MULTI
van

INFO

A Nike+ Kinect Training 2012. október 30. óta kapható Magyarországon, 12 999 forintos áron. A program használatához természetesen Kinect szenzor kiegészítőre is szükség van.

dátumokon (esetleg lelkiismereteddel megbeszélni ezek be nem tartását).

MY BODY IS READY

Extra felszerelésre itt nincs szükség, a Kinect által beolvasott tested kis, színváltós körvonalként bukkan fel az edzőterem padlóján, fájdalmas precizitással mutatva meg testtartásod és alakod hibáit. Keserédes motivációt ad látni a fitt, szálkás edző tökéletesen bemutatott négyütemű fekvőtámasza mellett saját avatarod valószínűleg jóval kevésbé atletikus (esetemben konkrétan szánalmas) próbálkozásait. De ezzel a tréninggel feltétlenül csúcsteljesítményre hajtunk, az odavezető út pedig mindig rögös és izomlázas...

Az aktuális gyakorlat csak akkor kezdődik el, ha felvetted a kezdőpózt – ez a többi, fel(nem) készültségedre fittyet hányó edzőprogrammal ellentétben nagy pozitívum. Mozdulataidat, testtartásod, sebességedet folyamatosan

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NÉZD A KÉPERNYŐT!

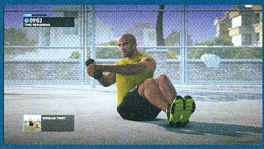
Ez béna megoldásnak hangzik (és az is!), de rengeteg információ jelenik meg a képernyőn edzés közben, amiket edződ szóban nem mindig fog elmondani. Mondjuk a barátoktól érkező hajrázások, a Nike Fuel mutató állása, vagy aktuális pozíció helyessége (kifehéredik a téged jelképező kis alak, mikor pont jó vagy). Fekvőtámasz közben roppant bajos, tudom, de nézz a képre, amikor csak tudsz, fontos lehet!

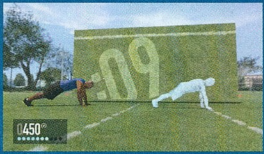
CSINÁLJ HELYET!

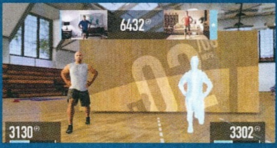
A testmozgásra épülő játékokhoz mindig sok hely kell, de fontos megjegyezni, hogy itt az elsőre elégségesnek tűnő területnél többre lesz szükség egyes gyakorlatokhoz. Nincs kiábrándítóbb, mint edzés közben nyugtázni, hogy a következő ugrást a kanapé széléről vagy a könyvespolc tetejéről kell végrehajtanod a szenzor instrukciói szerint. Told el, amit lehet, vagy vidd át a boxot a nagyobbik szobába!

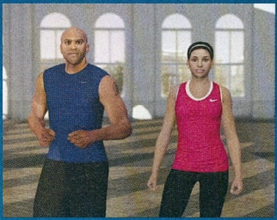
ÖLTÖZZ AZ ALKALOMHOZ!

Ahhoz, hogy a szenzor rendesen „lássa" a mozdulataidat, nem árt testhezálló ruhát viselned. Viszont azt nem említik, hogy a jó sportcipő is elengedhetetlen – nem véletlenül olyan fontos kérdés ez az atlétáknál. Hogy ne sérüljön meg a bokád vagy a lábfejed, s rendesen végre tudd hajtani a gyakorlatokat, felejtsd el a mezítláb ugrándozást. Öltözz fel edzőteremhez illően, és húzz egy kényelmes cipőt is!









EDZÉSTERV A TELEFONON IS

A Nike+ Kinect egy ingyenes app, az Xboxos program kiegészítője iPhone-ra, iPadre és iPod Touch-ra. Tökéletes arra, hogy nyomon kövesd vele az edzésnaptárodat, a kitűzött célodhoz vezető út aktuális állását és a begyűjtött Fueled szintjét. Ráadásul az accountodhoz csatolt többi Nike app is együttműködik vele, vagyis teljes Fuel számod, minden trófeád és testmozgással legyűrt percedet itt is megtalálhatod. Barátaid listáján az ő adataikat is csekkolhatod, s ha épp edzés közben vannak, cheert is küldhetsz nekik. Az app legfőbb erénye, hogy push notification formájában értesít közeljövőben aktuális edzéseidről, így biztos nem feledkezel meg róla. Sajnos ez a funkció Bate és az én tapasztalataim szerint is csak random napokon működik...

figyeli a Kinect, s ha bármi anomáliát talál, azt pixeledződön keresztül tudatja veled. Konkrétan szól például, hogy emeld magasabbra a lábad, egyenesítsd ki a hátad vagy tedd csípőre a kezed, sőt, bal és jobboldali végtagjaid képességei közt is különbséget téve buzdít plusz erőbedobásra. Megdicsér, ha korrigálod a hibás pózt, vagy ledorongol, ha sokáig bénázol. Kellemes és hasznos funkció, hogy a program mindent megjegyez – addigi teljesítményedhez méri pontosságod és gyorsaságod. Ha sikerül legyőznöd saját korlátaidat, akkor megdicsér, és kedvesen emlékeztet rá, ha egy gyakorlatot korábban elcsesztél, hozzátéve, hogy remélhetőleg ez egészen másképp sikerül majd a jelenlegi edzés alatt.

A FUEL VELED VAN

Hogy lecseréljék a megbízhatatlan „kalóriát", mint mérőszámot, és hogy nekik is legyen egy saját mágikus védjegyük, mint a jediknek az Erő, a Nike feltalálta a Fuel fogalmát. Mivel az elégetett kalóriamennyiség az életkor, a nem és az edzettségi szint mellett még számtalan faktorból tevődik össze, a Nike így akarja optimalizálni és univerzálissá tenni az edzés alatt nyújtott teljesítmény számokban kifejezhető értékét. A mindenkinél ugyanúgy gyűlő Fuel elvileg igazságos módja annak, hogy akár profi sportolókkal, akár kezdő irodistákkal is összehasonlíthasd magad a világszintű ranglistákon. Nagyjából maga a mozgás, meg annak intenzitása generálja a Fuelt, de pontos algoritmust nem tudnék felírni róla. Van, és a Nike büszke rá, még ha nem is tudunk vele űrhajókat kiemelni a mocsárból.

A Fuel pontok gyűjtése után persze achievementek járnak, ahogy a rendszeres edzést és saját rekordjaid megdöntését is plecsnik honorálják. Ám ennél jóval összetettebb a N+KT gamification része – a Challenge menüben kihívhatod barátaidat vagy akár ismeretleneket, bebizonyítva hogy te gyorsabban tudsz helyben futni vagy láthatatlan deszkákat átugrani. A Group Training opcióval pedig együtt edzhetsz másokkal a háló túloldalán bárhol. Ezt nevezhetjük is a virtuális edzőtermek multiplayerének.

LÁJKOLD, HA TETSZIK

Nike accountodat összekötve a Facebookkal kiposztolhatod a hírt, hogy belefogtál egy edzésbe, ami kivételesen hasznos funkció. Ismerőseid a Tetszik gomb megnyomásával vagy kommenteléssel ugyanis cheereket, azaz hajrázásokat küldenek neked, ami a képernyőn névvel jelenik meg, tudatva veled, hogy az illető lélekben támogat. Az is valami.

A fiókodnak egyébként offline módban is hasznát látod, ugyanis a program minden edzésed adatait beküldi a központba (ahol esetleg a Nike+ Running app vagy a Fuel Band információit eddig is tároltad), s így visszanézhető, analizálható lesz minden kiizzadt cseppecske, amit ejtettél.

Persze most sem tökéletes minden, azaz vannak olyan obligát hibák, amiket unásig szajkózok a Kinect játéknál: mocskosul sok hely kell hozzá, és a szenzor úgysem fogja pontosan követni mozgásodat. Hacsak nem palotában laksz, nagy esélyel a kávézóasztalba vert bokád, és a képernyőről rejtélyesen (főleg helyhiány miatti trackelési problémákból adódóan) eltünedező végtagjaid jelentik majd a fő frusztrációt a játék esetében. De még ha bálteremben kinectezel is, egy tested elé húzott karra vagy behajlított lábra jóreszt vak marad a program, bár konkurenciájához mérten ügyesen követi az ugrándozó felhasználót – menüjét irányítani is tízszer könnyebb a miCoachénál. Grafikailag nem alakít díjnyertesen (sőt, edzőink mimikája kifejezetten az emberevő földönkívüliekről szóló 70-es évekbeli sci-fiket idézi), de a program lényege úgysem a nézés, hanem a cselekvés, úgyhogy ezzel kiegyezünk.

A VÉGSŐ MÉRLEGELÉS

Őszintén megvizsgálva a kérdést, vajon tényleg jobb-e Kinectre és szoftverre beruházni, mint kondibérletre, ambivalens lesz a válasz. Jobb az otthoni szőnyegrojtokon hasalni és egy újabb porszívózás aktualitásáról gondolkodni, mint a terem sokak által taposott polyfoamján tapicskolni? Kényelmesebb mindig félretolni a bútorokat, mint sok-sok időt szánni az utazásra? Inkább számos idegennel, vagy egy pixelemberrel töltenéd az idődet? Ezek talán egyéni preferenciák alapján dőlnek el, de az kőkemény tény, hogy bármily meglepően képes változatos maradni a gyakorlatsor (kidobóstól kezdve a hole-in-the-wall jellegű kvázi-játékokig nagy a választék), hosszú távon nem veszi fel a versenyt egy hús-vér edző fantáziájával.

Egy dolog biztos: csak rajtad múlik, valódi eredményeket írhatsz-e majd fel az achievementek mellé. Ha elkötelezett vagy, és lelkiismeretesen ezt indítod el a CoD helyett, akkor a N+KT mindent megad ahhoz, hogy idővel fittebb és formásabb legyél. És ezt eddig a világ egyetlen edzőprogramjáról sem tudtam őszintén elmondani.

ÉRTÉKELÉS

Részletekre is figyelő edzéstervet készítő, appokkal és közösségi funkciókkal támogatott játék, amivel a kitartó sportemberek tényleg eredményt érhetnek el.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **81%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO
A többi hasonló próbálkozással összevetve a legjobb alternatívája a konditermi látogatásnak.

KONTRA
Óriási a helyigénye, zajjal jár és nyilván megerőltető. Az edzés bizony nem játék.

84%

OSZD MEG EZT IS!

Bár ellene vagyok a napi rendszerességű „mit eszek megint, mit csinálok most" témakörben születő unalmas megosztásoknak, a N+KT edzés indításakor igenis van értelme azt kiposztolni a Facebookra. A beérkező kommenteket és like-okat ugyanis buzdító üzenetként látod viszont a képernyő sarkában, barátaid látható támogatása pedig tényleg jóleső lökéseket ad az izzasztó gyakorlatok közben.

HALLGASS ZENÉT!

Egyébként teljesen rendben van a pörgős, nem túl tolakodó, de kellemes BPM-mel operáló soundtrack, amit a program mögé tolt a Nike – ám ha nem vagy kibékülve vele, s mindenképp szeretnél pumpálós metálra fekvőtámaszozni a szőnyegeden, simán lecserélheted a felcsendülő dalokat. Bármilyen USB-s adathordozóról felöltheted fájljaidat az Xboxra és beállíthatod alapértelmezettnek a játék főmenüjében.

SZÓLJ A SZOMSZÉDNAK!

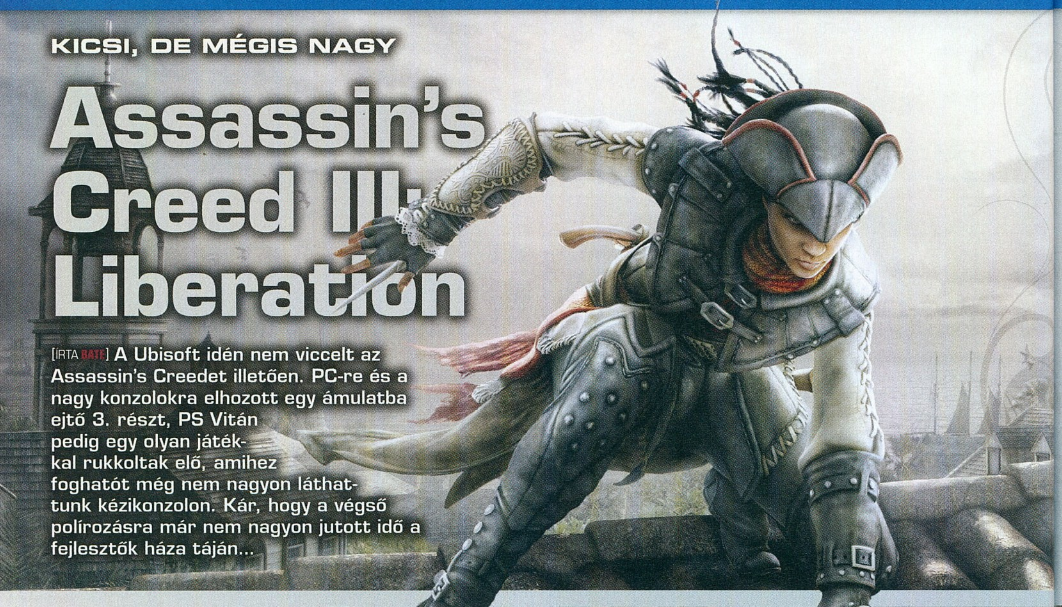
Nos, képtelenség ezt finoman megfogalmazni: ha van alsó szomszédod, ő utálni fogja a Nike tréninget. A gyakorlatok harmada dübörgő dinoszaurusz csorda hanghatásait eredményezi majd alattad, hacsak nem párnázott padlón vagy földszinti lakásban csinálod. Ha hajnali/éjszakai edzésben gondolkodsz, nem árthat a zavargásról egyeztetni, vagy legalább a wifi hálózatod átnevezni „Kinectezek, bocsánat"-ra.

MÁSODIK VÉLEMÉNY

Ha életedben nem edzettél még, és fogalmad sincs a helyes táplálkozásról, a szükséges pihenésről, akkor nem, vagy csak lassan fogsz eredményeket látni. Sajnos a program nem igazán segít ebben a témakörben. Se éhezni, se edzés után zsíros kenyeret tolni nem szerencsés, ahogy a mindennapi vagy túl ritka edzés sem célravezető. Az arany középút megtalálásához inkább olvass utána a helyes edzésterveknek.

KICSI, DE MÉGIS NAGY

Assassin's Creed III: Liberation



[IRTA BATE] A Ubisoft idén nem viccelt az Assassin's Creedet illetően. PC-re és a nagy konzolokra elhozott egy ámulatba ejtő 3. részt, PS Vitán pedig egy olyan játékkal rukkoltak elő, amihez fogható még nem nagyon láthattunk kézikonzolon. Kár, hogy a végső polírozásra már nem nagyon jutott idő a fejlesztők háza táján...

Habár az Assassin's Creed széria nem először teszi tiszteletét kézikonzolon (Bloodlines névvel már volt egy mellékág PSP-n), a korábbi gépek hardverei nem igazán tették lehetővé, hogy az eredeti játékmenet köszönjön vissza a kézbe fogható masinákon. A PS Vita debütálásával azonban a technikai korlátok nagy része ledőlt, és a Ubisoft megmutatta, hogy az AC-játékélmény szinte maradéktalanul megvalósítható a kéziketyeréken is.

RÉGI LEMEZ, ÚJ SZÁMOKKAL

Ha valakinek még újdonság a Liberation létezése, akkor kezdésnek annyit érdemes tudni, hogy ez nem az Assassin's Creed III „lebutított" változata, hanem egy teljesen önálló játék, saját helyszínnel (New Orleans és a louisianai mocsárvidék), saját főszereplővel (egy félvér nő: Aveline) és egyedi játékelemekkel. A program magja persze követi a bevált asszaszin sablonokat: a helyszínek szabadon bejárhatóak, az egyes területek tele vannak megmászható magaslatokkal, akadnak fő- és mellékküldetések, a karakter kelléktára bővíthető, és fontos szerephez jut a harc, ami kottára megegyezik az AC III-ban látottakkal, azzal a különbséggel, hogy itt feltűnnek eddig sosem látott fegyvertípusok is (korbács, köpőcső, speciális esernyőfegyver).

Az első és legfontosabb változás a már ismert Assassin's Creed epizódokhoz képest, hogy főhősünk ezúttal egy büszke hölgyemény, és akárcsak Altair esetében, most sem kapunk felvezetést az orgyilkossá váláshoz, már az első pályán teljes értékű asszaszinként vethetjük bele magunkat a ránk váró feladatokba. Aveline viszont nemcsak abban különbözik a korábbi főhősöktől, hogy a mellkasán egy kicsit bővebbre kell méretezni a kabátot, női mivolta új elemekkel fűszerezi a játékmenetet is.

A vitás Assassin's Creed játéknak nem csak a grafikája ámulatba ejtő, de a tartalma is

EGY NŐ HÁROM ARCA

Na, mit szeretnek a nők mindennél jobban? Hát öltözködni! A sokszor bosszantó tulajdonság itt igazi csemegeként köszön vissza, hiszen a játék során Aveline három különböző „személyiséget" (persona) ölthet magára: lehet csinos úrinő, teljes harci díszben pompázó orgyilkos, vagy szakadt göncöket hordó rabszolga. A három lehetőség persze nemcsak különböző karaktermodelleket jelent, de befolyásolják a játékmenetet is. Abroncsos szépruhában fegyvert csak korlátozottan tarthatunk magunknál, és az épületeket sem tudjuk megmászni, viszont pikk-pakk elcsábíthatjuk az őröket, és bejuthatunk tiltott helyekre, sőt, az utcán még hódolókat is gyűjthetünk, akik aztán a vérüket is hajlandóak adni azért, hogy megvédjenek minket. Rabszolgaként teljes a harci repertoárunk, a falak sem jelentenek akadályt, s mivel a leglénézettebb társadalmi réteghez tartozunk, így az emberek ügyet sem vetnek ránk – elég csak felkapnunk egy dobozt a földről, és azt cipelve úgy sétálhatunk át az őrök között, mintha szellemek lennénk. Asszaszinként szintén bármit megtehetünk, viszont ebben a gúnyában vonzzuk leginkább a figyelmet, és az őrök sokkal könnyebben a nyakunkba ugranak, ha nem vagyunk elég óvatosak.

A különböző ruháknak köszönhetően nemcsak a küldetéseket oldhatjuk meg eltérő módokon, de az egyes alteregók külön körözöttségi szinttel is rendelkeznek,

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Sofia

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
van

INFO

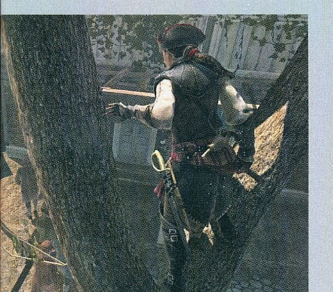
Az Assassin's Creed III: Liberation 2012. október 31-én jelent meg, kizárólag PlayStation Vita kézikonzolra. A játék a hazai kereskedelmi forgalomban 12 999 forintért szerezhető be.

így ha az orgyilkos énünkkel rossz fát tettünk a tűzre, attól még rabszolgaként vagy úrinőként szabadon járhatunk-kelhetünk, sőt, akár még a veszélyeztetett énünk körözöttségi szintjét is csökkenthetjük (plakátok tépkedésével, lefizetéssel, és a szemtanúk likvidálásával). A kosztümöket a külön erre kijelölt helyeken cserélhetjük, persze csak azt követően, ha némi pénz leperkálásával megvásároljuk magunknak az erre alkalmas helyiségeket.

Sajnos maguk a küldetések nem túl változatosak, legtöbbször kimerülnek a „menj ide, menj oda, öld meg ezt, szabadítsd ki azt" megoldásoknál, ami hosszú távon kicsit monotonná teszi a játékot, viszont legalább itt is megkapjuk a természetet a mocsárvidék képében, ami üdítő változatosság New Orleans utcái után, ráadásul az AC III-hoz hasonlóan itt is adott a sziklák, fák és egyéb természeti elemek megmászásának lehetősége. Akik pedig szeretnék megcsillogtatni a gazdasági vénájukat, azok szintén örülhetnek, ugyanis Aveline kézbe veheti a családi vállalkozás irányítását is, és egy külön menüpontban (ami a „bázisunkon" hívható elő) hajóflottát építhet, és kereskedhet a különböző városokkal – kis odafigyeléssel viszonylag rövid idõn belül egészen komoly summákat lehet bezsebelni, amiből aztán lehet vásárolni a különböző kosztümöket, fegyvereket és egyéb okosságokat.

AZ ELSŐ NŐI FŐHŐS

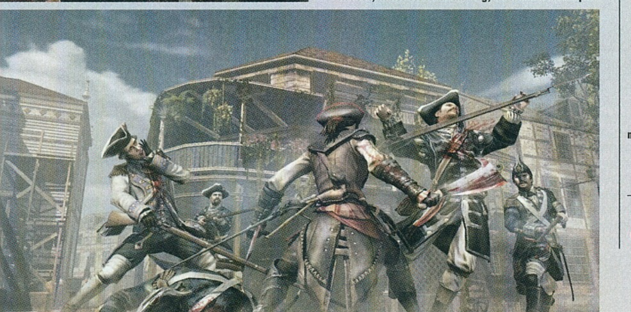
Az Assassin's Creed III: Liberation főhőse Aveline de Grandpré, az Assassin's Creed sorozat első női protagonistája, aki nem kevésbé hányatott sorsú, mint a széria férfi szereplői. Aveline édesanyja egy Afrikából származó rabszolga, akit idővel felszabadítottak, édesapja pedig egy francia úriember, aki az újvilágban megtalálta a szerencséjét, és komoly üzletet épített ki Louisianában. A játék ugyan nem árasztja el a játékost információkkal a főhősnőről, de a történet nyitánya homályos utalást tesz egy gyerekkori tragédiára, aminek Aveline anyjához is köze van – ez a motívum végigköveti az egész sztorit, ugyanis ezúttal nem tollakat kell gyűjtenünk a kalandjaink során, hanem az édesanyánk naplóbejegyzéseit. Habár Aveline korántsem olyan kidolgozott karakter, mint Ezio vagy Connor, azért a játékos – már csak a neme miatt is – azonnal szimpatizál vele.



A TECHNIKA ÖRDÖGE

A látvány ugyan nem mérhető a nagygépes verziókhoz, azért így is megdöbbentő, hogy milyen grafikát produkál a Liberation. És itt most nemcsak a karaktermodellekre és a helyszínekre kell gondolni, de a látótávolságra, és arra is, hogy a Vita milyen könnyedén (szaggatás nélkül) kezeli a hatalmas, szabadon bejárható területeket. Oké, néha előfordul, hogy a karakterek a semmiből pottyannak elénk, de azt nem szabad elfelejteni, hogy ezt a teljesítményt egy kézikonzol nyújtja, és ez tényleg nem semmi teljesítmény.

Persze a Liberation sem fenékig tejfel, mert hiába néz ki jól, és hiába fut mondhatni zökkenőmentesen, bug azért van benne dögivel, pedig a megjelenés óta már egy patch is érkezett. A karakterek sokszor beakadnak, a hősnőnk képes a szárazföldön úszni, sőt, néha helyből ugrik métereket az ég felé. Minél többet játszik az ember, annál több hibába botlik, és ilyenkor bizony önkéntelenül is felmerül az emberben, hogy a program végső tesztelésére lényegében nem jutott idő. A játékot végleg megrekesztő hibával mi ugyan nem találkoztunk, de néha azért elengedtünk egy bő káromkodást, mikor önhibánkon kívül, egy bug miatt buktuk az aktuális küldetésünket.



Ha a „nagytestvéreken" már begyakoroltad a harcot, akkor itt is menni fog, mint a karikacsapás

Ha pedig már kiborult a fekete leves, akkor azt is muszáj hozzátenni, hogy a fejlesztők ugyan kihasználták a Vita nyújtotta hardver lehetőségeit, de az extra funkciókra olyan komolyan azért nem feküdtek rá. Ugyan az érintőkijelző minden menüben működik, de a játékmenet során csak igen kevésszer találkozunk olyan funkciókkal, amelyek valóban kihasználnák a kézikütyü interaktív képességeit. Néha lehet tapicskolni, két ujjal borítékot kinyitni, használni a kamerákat, de ebből a szempontból még mindig az Uncharted: Golden Abyss az etalon.

VITÁSOKNAK NEM VITÁS!

Futólag említettük már, de a Liberation hiányosságai között fel kell még sorolni a főleg a rabszolgasággal foglalkozó, de a korábbi részekhez képest kissé gyengécske sztorit, illetve a változatosságot csak hírből ismerő játékmenetet. A vitás AC III tehát nem tökéletes, de még így is remek szórakozás, pláne úgy, hogy a single player játékideje kenterbe veri még a nagygépekre készült játékokat is, hiszen csak a sztori végigvitele minimum 10 órát vesz igénybe, és akkor a sok kis apróságról még nem is beszéltünk. Aztán ott van még a multi is, amit a mi véleményünk szerint kár volt a játékba erőltetni. A Liberation ezen módozata nyomokban sem hasonlít az AC-től megszokott többszereplős módra, lényegében egy stratégiai játékot kapunk, ahol az oldalválasztást követően (Assassin vagy Abstergo) kontrollpontokért kell megküzdeni, majd meg is kell tartani azokat. Jópofa, hogy a geolokációs adatoknak köszönhetően akár Budapestet is választhatjuk bázisnak, hogy a katonáink fejlődhetnek, hogy tényleg van kihívás, de azért mégiscsak jó lett volna, ha egy akciójáték multijában némi akciót is becsempésznek – szerencsére játszani nem kötelező vele. Viszont minden hibája ellenére a Vita tulajdonosaknak így is érdemes elgondolkodni a Liberation beszerzésén, mert a LittleBigPlanet után ez következik a legtartalmasabb Vitás játékok listáján.

ÉRTÉKELÉS

Nem tökéletes, de a hibái ellenére is szórakoztató játék, amely Vitán is magában hordozza azokat az elemeket, amelyek a nagygépes sorozatot is sikeressé tették.

GRAFIKA:	89%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Ugyanaz, mint a nagy AC-játékok, csak kis képernyőn, és még újításokra is futotta.

KONTRA

A küldetések kissé monotonra sikeredtek, elképesztően sok bug maradt a játékban, a multi pedig egy vicc.

80%

SZELLEM A PALACKBAN

System Shock 2

[ÍRTA WILSON] Fantasztikus dolog volt játékosnak lenni a kilencvenes évek végén. Szó szerint egymás hegyén-hátán álltak az instant klasszikusok: ekkor született meg a Half-Life, a Thief és az a System Shock 2 is, amely még 13 év elteltével is követendő példa a stílusában.

Soha sem fogom elfelejteni a majom üvöltését. Akkora állat, mint a cipőm orra, látszólag annyi veszélyt jelent, mint egy galamb, mégis, ha egy sötét folyosón semmit sem látni, csak hallani, az a bizonyos hang pedig egyszer szemből, egyszer felülről jön, akkor az ember hajlamos bepánikolni. Főleg, ha a felsoroltakat egy hatalmas kék energiagömb is kíséri, amely még sebez is egy nagyot. Bizony, azok a rohadt majmok tizenhárom évvel ezelőtt is megkeserítették a magamfajta System Shock 2 játékosok életét, és most, 2012-ben is ugyanannyira idegesítőek és rémisztőek.

ALKALMI VÉTEL

A System Shock 2 sok szempontból is felejthetetlen élmény. Egyrészt, mert ez vitte tökélyre az akció-szerepjátékok stílusát, másrészt, mert életem legjobb vásárát csináltam vele. Alig egy héttel a megjelenés után sikerült 1999 forintért a kosárba rakni az eredeti, 10 000 forint körüli összeg helyett – mind a mai napig nem tudom, hogyan. Talán a hipermarket alkalmazottai akarták megviccelni az áruházat, vagy szimplán csak elütötték a címkét, az viszont biztos, hogy nekem életem egyik legjobb napját, és meghatározó emlékét adták. Mert a System Shock 2 igazi mérföldkő volt, megkerülhetetlen, játéktörténelmi jelentőségű mű, olyan, amiből szinte egy jut minden évtizedre, és amely még ennyi év távlatából sem vesztett semmit sem a fényéből.

Ez már csak azért is csodaszámba menő dolog, mert a 3D-s játékok hagyományosan nagyon rosszul öregednek, főleg az ezredforduló előtti darabok, amikor azért még szinte minden egyszerű, szögletes folyosókból állt, nem voltak különösebben jól kidolgozott, vagy legalább csak nyomokban hihető fényeffektek, a karakter modellek pedig annyi poligonból álltak, mint manapság egy ajtókilincs. Ezzel szemben ez a játék mind a mai napig gyönyörű, fantasztikusan néz ki. Tegyük hozzá, ez elsősorban akkor igaz, ha csak minimálisan is hozzányúlunk a játékhoz (lásd keretes írásunk), de megéri, mert a System Shock 2 így nyeri el méltó fényét, és így válik olyan kinccsé, amit még azok is tudnak élvezni, akik amúgy ódzkodnak a minimálisan is öreg játékoktól.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

Amennyiben egy modern játékhoz kéne hasonlítani, mindenképp a BioShock lenne a megfelelő tettestárs – már csak azért is, mert nemcsak a stílus és a mechanika azonos, de a készítők egy része is. A második System Shocknál ugyanis két stúdió, a legendás, a Thief sorozatot elkövető Looking Glass, és a majdan a BioShockot jegyző Irrational Games szolgált a fedélzeten. A munkakapcsolatnak ugyan megvoltak a maga árnyoldalai, de a végeredményt látva minden vért, verítéket és áldozatot megért. Ez volt ugyanis az a játék, amely megtalálta a szerepjátékok és a mind a mai napig extrémen népszerű belső nézetes lövöldék összekeverésének helyes receptjét. A teljesség igénye miatt azért meg kell említeni, hogy ez nem egészen a két csapat érdeme, jó öt évvel korábban pont a Looking Glass találta ki a keveréket, legalább fél évtizeddel előzve meg korát, de egy igazán modern eszköztár, az SS2 alatt szolgáló Dark Engine kellett az álom tökéletesítéséhez.

Szerencsére a második rész megértéséhez és élvezetéhez egyáltalán nem szükséges az

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Irrational Games / Looking Glass Studios

MEGJELENÉS ÉVE
1999

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MULTI
4 fős kooperatív

A ROVAT CÉLJA

A rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

SHODAN elől nincs menekvés: jelenléte az egész hajót behálózza.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TERVEZZ ELŐRE

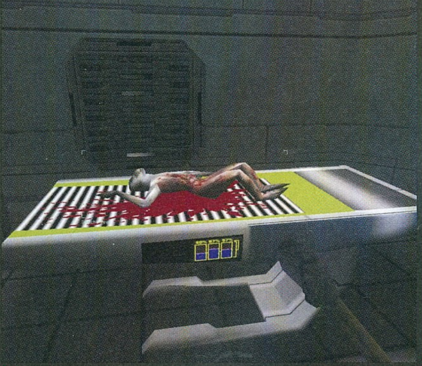
Már a játék legelején, a tanulóidőszak alatt próbáld eldönteni, hogy milyen stílust szeretnél képviselni, ha elkezdődik a harc. Teljesen felesleges a pszichotikus képességeidet erősíteni, ha végül puskával, rakétavetővel irtod a mutánsokat. Ez persze visszafelé is igaz, semmire se mész a fegyver-módosítással, ha Psi-Ops katonaként osztod a tűzlabdákat és energia gömböket.

NÉZZ BE MINDENHOVÁ!

Ezt talán nem is kéne külön kiemelni, de sose mehet biztosra az ember: mindig nézz be minden szobába! Mivel lőszerből fájdalmasan kevés van, ahogy gyógyító pirulákból, ételből és felszerelésből is, ezért létfontosságú, hogy az összes ajtót kinyisd, az összes termet átkutasd, és még a bútorok alá is benézz. Sosem tudhatod, melyik kanapé alatt lapul némi kredit, vagy egy zacskó chips.

HACKELJ MINDENT

Kevés olyan képesség van, amelyről egyértelműen kijelenthető, hogy nélküle szinte lehetetlen boldogulni, de a hackelés a kevés kivétel egyike. Mivel az űrhajón gyakorlatilag minden – a lezárt ajtók és ládák, a tárgyautomaták, a turretek, a biztonsági kamerák – megbuherálható, ezért adja magát, hogy a hackelés legyen az a skill, amire az elsők között elköltitek a pontjaitokat.



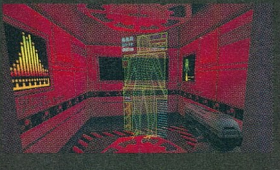
El se hinnéd, mennyire rémisztő az első találkozás a mutálódott majmokkal...

TEDD SZEBBÉ A JÁTÉKOT!

Szépség és zökkenőmentes indítás: mivel a System Shock 1999-ben, még jóval a modernebb Windowsok előtt jelent meg, ezért Windows 7-en alapesetben nem nagyon hajlandó megmozdulni. Aggódni nem kell, hiszen rettenetesen egyszerű rajongói megoldás született a dologra. A telepítő helyett elég csak a játék lemezén lévő SHOCK könyvtárat a gépre másolni, majd a DVD mellékletünk „Extra" könyvtárában található SS2Tools-t felinstallálni. A telepítőben ne felejtsétek el beklikkelni a „Bugfixes" menüpontot sem, mert ez felrakja azt a rajongói, a közelmúltban kiadott, ismeretlen személy által elkövetett 2.4-es patchet is, amely 16:9-es támogatást, HD felbontást és ezernyi, nem éppen apró módosítást hozott a játékba. Így már nemcsak bugokkal nem fogtok találkozni, de a System Shock 2 is fiatalodik jó pár évet, így fel se fog tűnni, hogy ez valójában már egy muzeális értékű kincs, és nem a közelmúlt terméke.

elöddel is foglalkozni, amin sokat segít az is, hogy a nem túl baráti nevet viselő (Soldier G65434-2) főhős egy nagyobb amnéziával ébred a Von Braun űrhajó fedélzetén, 2114-ben, ami azért furcsa dolog, mert egy közeli hajón, a Rickenbackeren tért nyugovóra... A baj természetesen már korán felütötte a fejét – a Rickenbacker eredetileg a Von Braun kísérője lett volna, de pár hónappal az út kezdete után a Tau Ceti V felszínén voltak kénytelenek landolni, válaszolva egy segélykérésre. Ahogy az lenni szokott, a misszió nem sült el jól, a fedélzetre fertőzés jutott, amely az egész legénységet megtépázta, a túlélőket egyfajta mutánsokká változtatta, épp bőrrel csak az úszta meg, akinek nem szállt el a hibernációs kamrája. Te, a játékos is egy ilyen szerencsés vagy, ahogy az a Dr. Janice Polito is, aki rádión utasít, hogy juss el a Von Braun negyedik szintjére, hogy együtt, közös erővel találjatok megoldást a legégetőbb kérdésre: mégis, hogy a fenébe lehet innen hazajutni?

A válasz: hatalmas mázlival, jó túlélési képességekkel és elképesztően sok harccal. Ez azonban nem egy agyatlan shooter. Ellenfélből rengeteg van, a túlerő mindig garantált, a lőszer viszont ritkább bárminél, így elsősorban csak közelharci képességekre, és pár fortélyra lehet támaszkodni, az űrhajó védelmi rendszerét az ellenség nyakába zúdítva. Rengeteg fajtájuk van, a mutálódott majmok és emberek mellett robotok, mozgásérzékelős gépágyúk és más, nem éppen barátságos életformák is el akarnak tenni láb alól. Alapesetben csak egy csavarkulccsal lehet nekik esni, de természetesen



az arzenál később bővül, sőt, szinte már a játék legelején eldől, hogy melyik is lesz a leghasznosabb eszköz.

MESTERSÉGEM CÍMERE

Itt ugyanis komoly karakterépítés van, amely már a tutorialban elkezdődik – a kiképzés több évre oszlik, minden évben egy adott specializáció vehető fel. Ezek bizonyos képességekre adnak bónuszt: ilyen a hackelés, a javítás, a módosítás, a zárnyitás, vagy épp a fegyverforgatás, de a lista még rengeteg tétellel bővíthető. Természetesen van annyira rugalmas a rendszer, hogy játék közben is lehetőség legyen irányt váltani. Egyáltalán nem nehéz, ha valaki tengerészgyalogosnak, vagy haditengerésznek állt, ám a harmadik utat jelentő Psi-Ops kaszt már okozhat meglepetést. Ő ugyanis elsősorban nem pajszert vagy pisztolyt használ, hanem egy furcsa, a fűtőérbe kapcsolódó gömböt, amely varázslatokkal felérő, speciális támadásokat hív életre. Az egyszerű tűzlabda és energiagömb talán még nem veri ki a biztosítékot, de a láthatatlanság, vagy a teleportáció azért már megkövetel némi engedékenységet a keményvonalas sci-fi rajongóktól. Mármint azoktól, akiket már nem ijesztett el az elején az első mutáns majom.

A szerepjáték rész ráadásul még csak nem is felszínes, nem olyan, mint a modern

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Sajnos a végigvitel során a legnagyobb akadályt nem az ellenfelek, vagy a W7-tel való kompatibilitás jelenti, hanem a játék beszerzése. Mindmáig érthetetlen okból semmilyen digitális boltban nem érhető el: a jogok elvileg az Electronic Artsnál vannak, a GOG „legkeresettebb játékok" listáján pedig folyamatosan csúcstartó, de a kiadásáról továbbra sincs hír. Úgyhogy marad a bolhapiac és az aukciós portálok. Higgyétek el, ez minden pénzt megér!

játékokban, ahol inkább csak alibiből vannak RPG-jegyek, itt tényleg fontos szerepe van a statisztikáknak, a jól elköltött skillpontoknak. Erre remek példa a fegyvermódosítás, mellyel szó szerint átszabható szinte minden, beleértve a puskákat, rakétavetőket, energiakardokat. Növelhető a tárkapacitás, emelhető a tüzelési sebesség, vagy létrehozható extra lőszer, amely jobban áthatol a páncélokon, pajzsokon, vagy a szöveteken. A hatékonyság a kutatás-fejlesztéssel is komolyan befolyásolható: ha sikerül valakit úgy megölni, hogy hátramarad egy darabkája, akkor az (megfelelő képességek birtokában) megvizsgálható, kisebb-nagyobb sebzési pluszt adva az adott ellenféllel szemben.

Már ebből is látható, hogy ez még mindig egy messzemenően tartalmas és szórakoztató klasszikus, amely felfoghatatlanul jól öregedett, sőt, bizonyos szempontból még az olyan modern nagyágyúkat is lepipálja, mint a Deus Ex, vagy a BioShock. Hiába, a történelemből mindig lehet valamit tanulni!

98%

NE ROHANJ ESZETLENÜL!

Egy félig-meddig kihalt hajón nem tűnhet rossz ötletnek sprintelve rohanni, de így lehet a lehető leggyorsabban elhalálozni. Az egy dolog, hogy a legváratlanabb pillanatokban is előbukkanhat egy sötét folyosó mélyéről egy-egy mutáns, de náluk jóval nagyobb veszélyt jelentenek a biztonsági kamerák, amik azonnal riasztanak, amint észrevesznek, és mindenkit odahívnak a közelből...

HALLGASD MEG A NAPLÓKAT!

Ahogy a víz alatti Rapture-ben, úgy a Von Braun űrhaján is hátrahagyott naplóbejegyzések mesélik el az eseményeket. Ez két szempontból is jó. Egyrészt kitöltik a történet lyukait és feltárják a rejtélyeket, másrészt hasznos információkat is rejtenek – ezekből, valamint az e-mailekből deríthető ki rengeteg zár és lakat jelszava, biztonsági kulcsa, főleg azoké, melyeket nem lehet meghackelni.

NÉHA OLCSÓBB MEGHALNI

Habár a gyógyításra több módszer is van – az elektronikus hordágyaknál, vagy a tárgylistában, életerő-fecskendőket felhasználva – néha mégis jobban megéri csínján bánni a készletekkel, és inkább elpatkolni. Az újraéledés olcsó, alig 10 kreditbe kerül. Persze előbb mindig meg kell találni az adott területen azt a masinát, amely aktiválás után a DNS-ből klónozza újra a holtakat.

TÁRSAKKAL KÖNNYEBB

A System Shock 2 a multiplayer terén is meghaladta a korát: akár négy fő is végigvihette a történetet, online is! Szerencsére ez a rendszer mind a mai napig működik. Mondani sem kell, már maga az élmény is megtöbbszöröződik ezáltal, de az sem elhanyagolható, hogy így tulajdonképpen a játék is könnyebbé válik, mert minél többen kergetik a mutánsokat, annál nagyobb a túlélés esélye.

MÉG MINDIG DÜBÖRÖG A HARCI GÉPEZET

WORLD OF TANKS 8.1

[ÍRTA CHRIS] **Nagyjából másfél éve már annak, hogy a PC Guru mellé World of Tanks kódokat adtunk, ami hihetetlen népszerű volt a körötökben. Azóta lefolyt pár millió köbméter víz a Dunán, s a játék is rengeteget fejlődött, változott. Ezeket az újdonságokat néztük át nemrégiben.**

Az elmúlt évek alatt rendkívül nagy sikereket ért el a World of Tanks. Több online és papíralapú magazinban az év MMO játékának választották, játékosbázisa pedig mindösszesen fél év alatt 20 millióról 40 millióra gyarapodott. Jelen pillanatban, miközben olvassátok ezt a cikket, körülbelül egymillió játékos nyüstöli a programot, akiknek a fele csak Oroszországból, a játék fejlesztőinek tőszomszédságából jön össze. De mire fel ez az irigylésre méltó siker? Miért olyan népszerű még mindig a World of Tanks?

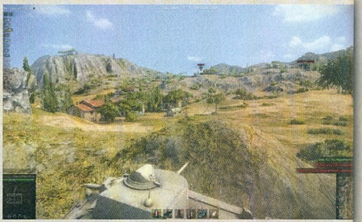
EGY ESET, AMIKOR ÉLVEZET A TANKOLÁS

Nos, bizonyára sokan tudják, milyen játékról is van szó, de azért meséljük el azok számára, akik még nem látták a Wargaming.net produktumát. A játékban – bármily meglepő – minden a tankok körül forog. Saját harckocsikat vásárolhatunk, aztán tapasztalati pontot és pénzt szerezve fejleszthetjük azokat. XP-t és pénzt mindig valamilyen tankcsatában nyerhetünk, amelyekben (játékmódtól függően persze) kétszer 15 játékos küzd meg egymással, vagy valamilyen célért. Minden játékos vásárolhat magának akár több harci járművet is, amiket aztán különféle csoportokba, úgynevezett tierekbe sorol a játék. Minél magasabb csoportkülönbség van egy-egy jármű között, annál esélytelenebb a kisebbnek felvenni a harcot a nagyobbal, ezért nagyon oda kell figyelni, hogy milyen harckocsival mit csinálunk, hiszen kezdőket és veteránokat egyaránt találunk egy-egy mérkőzés játékosai közt. Ezért aztán folyamatosan tisztában kell lennünk a környezetünkkel, hogy milyen irányból nyújtanak fedezéket számunkra, tudnunk kell, mikor érdemes visszavonulnunk, vagy mikor kell támadnunk, zászlót foglalnunk. Rengeteg apróság befolyásolja, hogy mennyire vagyunk láthatóak az ellenfél számára, viszont, ha egyszer bemérnek minket, akkor számítanunk kell arra, hogy az ellenfél több másik játékosa is képes lesz ránk tüzet nyitni. Ilyenkor persze elég akár egyetlen találat ahhoz, hogy azonnal véget érjen számunkra a küzdelem, s mehetünk is a garázsba megjavítani, és újratölteni drága lánctalpasunkat. Ha kilőnek minket, a csata persze nem áll meg, de mi otthagyhatjuk azt, s választhatunk egy másik járművet egy újabb küzdelemben való részvételhez. Új tankokhoz új garázshelyeket kell vennünk, amit viszont már csak aranyból, a játék valódi pénzért megvásárolható fizetőeszközéből finanszírozhatunk.

A csatatéren könnyű, közepes és nehéz tankok, valamint tankelhárítók, és önjáró lövegek vonulnak fel egymással szemben, és mindegyik egészen más játékmódot kíván meg a játékostól. A könnyűtankok például remek felderítők, a nehezek pedig a tűzerőt és a páncélzatot nyújtják, míg a tüzérségi ütegek hátulról szedegetik ki az óvatlanul közlekedő vagy helyezkedő tankokat. A játékban rendkívül fontos a felderítés, a jó helyezkedés, a csapatmunka, na és persze a türelmes, megfontolt mozgás. A program alapjai nagyon gyorsan elsajátíthatók, de apróbb trükköket akár évek múlva is felfedezhetünk benne, hiszen egy rendkívül sokoldalú, változatos meccseket hozó programról van szó.

EGY ÉVE VERETLENÜL

Nem csoda hát, hogy a fentiek fényében folyamatosan nő a játék rajongóbázisa, így persze a készítők sem pihentek az elmúlt hónapok során. Havonta, sőt, hetente jönnek az új verziók,



Nemrégiben érkeztek meg a játékba a brit tankok, és hamarosan már kínai gyártmányokkal is találkozhatunk

PAY 2 WIN?

Bár a WoT ingyenes program, rengeteg dolgot vásárolhatunk benne a valódi pénzért megvehető fizetőeszközzel, az arannyal. Premium hozzáféréssel rendelkező játékosok például 50%-kal több tapasztalati pontot és kreditet kapnak, valamint vehetünk magunknak speciális, jobb átütőerővel rendelkező lőszert is. Ezenkívül vásárolhatunk magunknak nagyobb, profi legénységgel felszerelt tankot is, átkonvertálhatjuk más járművekben szerzett tapasztalati pontjainkat, viszont igazi tudást, igazi tapasztalatot csak rengeteg játékkal szerezhetünk, így általában jobban járunk, ha inkább saját erőnkből kapaszkodunk fel a szamárlétrán. A játékot egyébként a worldoftanks.eu címről tölthetitek le.

A tüzérségi ütegeket még most is sokan gyűlölik, mivel madártávlatból szórhatják a halált bárkire

megállás nélkül változik, fejlődik a World of Tanks. Egy évvel ezelőtt még büszkén ajánlgattuk számotokra, hogy töltsétek le a 6.1-es verziót, most viszont már itt a 8-as változat is, ami mondhatni alapjaira szedte imádott játékunkat, s újraépítette az egészet. Először is beszéljünk kicsit múltról, hiszen régóta nem írtunk a programról.

A 6.1-es verzió óta több száz változás érkezett, melyek közt az első legnagyobb talán a 7.5 volt, ami nagyjából egy éve jelent meg. Legfontosabb változtatásként a már meglévő amerikai, német és szovjet páncélosok mellé behozta a franciákat is, melyek természetesen rengeteg új harckocsit jelentettek, melyek kifejlesztése és megszerzése ismét hosszabb időre lekötötte a rajongókat. Ezenkívül megjelent egy új térkép is, kicsit élettel telibbek lettek a pályák (madarak reppennek fel ott, ahol járművek közlekednek), valamint kismillió játékegyensúlybeli problémát kiküszöböltek. Természetesen a patchelési folyamat ezután sem állt le, a megjelenést követő hetekben és hónapokban folyamatosan érkeztek az újabb javítások, és az úgynevezett tartalom patchek a játékhoz, mi pedig minden folt mellé kaptunk egy több tucatnyi sorból álló listát arról, hogy mi változott.

A grafikus motor rengeteget fejlődött, sokkal több a részlet a pályákon, mint a 8.0-s verziót megelőzően

NYOLCPONTNULLA

A legnagyobb mérföldkő a játék számára kétséget kizáróan a 8.0-s verzió megjelenése volt. Az alig pár hetes frissítésnek köszönhetően teljes ráncfelvarráson esett át a World of Tanks, a meglévő grafikus motort újragenerálozták, és sikerült lélegzetelállító látványt kisajtolni a játékból úgy, hogy közben annak rendszerkövetelménye semmit sem változott. A táj sokkal részletgazdagabb lett, eltűntek a csúnya textúra illesztések, a vízfelszín, a fények és az árnyékok pedig sokkal életszerűbbé váltak. Sokat javultak a játékban található hanghatások is, megjelentek például a háttérzajok, valamint majdnem minden térképet átdolgoztak azért, hogy élvezetesebb, kiegyensúlyozottabb csatákat vívhassunk.

De ami még a grafikai tuningnál is fontosabb, hogy a játék fizikai rendszere teljes egészében lecserélődött. Aki játszott a játék korábbi verziójával, az tudja, milyen idegesítő tudott lenni az, amikor egy 70 tonnás acélszörnyetegget fennakadtunk egy apró buckán. Egészen idáig a tankok gyakorlatilag a földtől soha el nem szakadva mozogtak, csak a fejlesztők által kijelölt területeken közlekedhettünk. Nos, ennek most vége, ugyanis a térkép minden négyzetméterét lánctalpaink alá görgethetjük, s így olyan helyekre juthatunk el, ahova eddig még soha. De ez persze nem mindig olyan jó dolog, mint amilyennek hangzik, hiszen a fizikai motor újraírásával tankunk könnyen lebucskázhat a meredekebb emelkedőkről, illetve ha nem vigyázunk, akkor akár le is lökhetnek minket egy hídról vagy egy hegygerincről. Jobb esetben ilyenkor nem semmisülünk meg azonnal, csupán egy lánctalppal leszünk szegényebbek, de a lényeg, hogy most már folyamatosan vigyáznunk kell arra, hogy a hátulról érkező türelmetlen társaink ne ökleljenek fel minket, vagy toljanak bele az ellenséges tűzbe.

Úgy mellékesen pedig megjelentek a brit harckocsik is, így most már olyan híresebb monstrumok gyomrába is beülhetünk, mint a Cromwell, vagy a Churchill VII-es, valamint megjelent pár érdekes játékmód is, mint az Ütközet vagy a Támadás. Oh, igen, és nem szabad elfelejtenünk, hogy a játék most már teljesen magyar nyelven kommunikál velünk.

MIT HOZ A JÖVŐ?

De természetesen még mindig nem állt le a fejlesztése a World of Tanksnek, hiszen mire ezeket a sorokat olvassátok, talán már meg is jelent a játék 8.2-es verziója, amelyben jönnek a kínai tankok, remélhetőleg kapunk egy új pályát, és megjelenik néhány új amerikai lánctalpas is a kifejlesztésre váró járművek listájában. Ezen felül biztosak lehetünk abban, hogy érkeznek még tankelhárítók és önjáró lövegek a britekhez, na és persze a hamarosan érkező kínaiakhoz is, tehát érdemes mindig visszavisszanézni a programba, hátha akad pár érdekesség, ami miatt megint ott ragadunk pár izgalmas tankcsata erejéig. Hopp, és majd elfelejtettük: ugye tudjátok, hogy már majdnem a finisbe ért a fejlesztése a World of Warplanesnek, amit akár ki is próbálhattok a PC Guru 2012/11-es számában található kód segítségével? És arról hallottatok, hogy már készülget a World of Battleships is?

A játék a megjelenése óta folyamatosan fejlődik, érdemes rendszeres időközönként visszalátogatni a tankokkal zsúfolt csatamezőkre

TOP 10 GYŰJTŐI KIADÁSOK 2012

A RAJONGÓK ÁLMAI

[ÍRTA KRYSS FOTÓK GABRIEL ZALABA] **A trend, miszerint „készítsünk minél nagyobb, minél több extrával megáldott gyűjtői kiadást" idén is folytatódott, ezért listánk összeállításánál ezúttal főként azt tartottuk szem előtt, hogy az adott csomagok mennyire voltak a rajongók számára hasznosak, illetve mennyire tartalmaztak a pakkok érdekes extrákat. Lássuk, hogy milyen volt a 2012-es felhozatal!**

10 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS DARK EDITION

Kiadó: Namco Bandai Games **Megjelenés:** 2012. április 17. **Ár:** 23 000 Ft

2011-ben a PC-s The Witcher 2 kapott egy teljesen korrekt gyűjtői kiadást, viszont az akkori erős felhozatal mellett ez mégsem tudott bekerülni a Top 10-es listánkba. A kizárólag Xbox 360-ra megjelent Dark Edition viszont már sikerrel járt. A csomag egy méretes, fekete díszdobozban érkezik, ahol a pakk fedelét egy rendkívül érdekes, 3D hatású kép díszíti, melynek egyetlen hátránya, hogy viszonylag könnyen karcolódik, így tárolásnál nagyon vigyáznunk kell rá. A csomag belsejében találunk egy keményfedeles művészeti albumot, amely igaz, hogy rendkívül igényesen van összerakva, viszont a tartalma megegyezik a korábbi PC-s változatéval. A kiadáshoz jár még három matrica, egy térkép, illetve maga az egyszerű kiadású játék, amely magyar felirattal érkezik. A rajongók számára érdekes extra a Witcher medál, amely kellően igényes darab.

Már a Dark Edition doboza is tiszteletet parancsoló, és a tartalmára sem lehet panasz

A csomagban rejlő művészeti album rendkívül igényes darab, igaz, tavaly már találkozhattunk vele a PC-s gyűjtői kiadásban

9 RISEN 2: DARK WATERS COLLECTOR'S EDITION

Kiadó: Deep Silver **Megjelenés:** 2012. április 27. **Ár:** 20 000 Ft

A kalózos zászlót hajóra találták ki, de a szobában is jól mutat

A legnagyobb Risen 2 rajongók szívét tuti, hogy megdobogtatja az egyedi medál

A 20 kártya egy stílusos borítékban kapott helyet

Ha ezúttal a csomag minősége lett volna a fő szempont, akkor a Risen 2 gyűjtői kiadása nem került volna be a listánkba, viszont az erősen limitált példányszámban készült fahordó miatt úgy éreztük, hogy a kilencedik helyet mindenképpen megérdemli ez a csomag. Igaz, a játék témájához nagyszerűen illő, autentikus gyűjtői érdekességgel nincs különösebb probléma, hiszen valódi fából készült, és kellően odafigyeltek a részletekre is, viszont a pakk további elemeinél már nem igazán köszön vissza a minőség. A húsz művészeti kártyát és három matricát rejtő papírtároló mellett találunk egy 17 cm magas fröccsöntött Jaffar szobrot, ezeken felül kapunk még egy kétoldalas posztert, egy kalóz zászlót, valamint egy, a játék logóját formázó medált. Természetesen hozzájutunk magához a játékhoz is, illetve a külön DVD tokban bónuszként megkapjuk a kulisszatitkokat bemutató lemezt és zenei CD-t.

8 DARKSIDERS II COLLECTOR'S EDITION

Kiadó: THQ **Megjelenés:** 2012. augusztus 21. **Ár:** 23 000 Ft

Az idei őszi játékdömpinget a nyár végén megjelent Darksiders II indította be, amelyhez egy egészen különleges gyűjtői tárgyat is kaptunk. Nem egy figuráról van szó (ebben az esetben biztosan nem szerepelne a listánkon), hanem a főszereplő, Halál maszkjáról, amelynek életnagyságú replikáját rejti a csomag. A nagyszerűen kidolgozott extra egy állvánnyal együtt érkezik, amely a gyűjteményes polcon igazán impozáns képet tud nyújtani. A Darksiders II Collector's Edition tartalmaz még egy keményfedeles művészeti albumot, amely sok-sok oldalon keresztül igazán jól kinéző koncepciórajzokat mutat be mindenféle szöveges kíséret nélkül. A csomagba a játék Limited Edition kiadása került, mellyel hozzájuthatunk különféle letölthető tartalmakhoz (Shadow of Death Game Pack DLC, Argul's Tomb DLC), illetve a játék zenéinek digitális változataihoz.

Az álarc pont az a gyűjtői extra, amit bármelyik Gurus gondolkodás nélkül tenne ki a polcára...

7 MASS EFFECT 3 N7 COLLECTOR'S EDITION

Kiadó: Electronic Arts **Megjelenés:** 2012. március 9. **Ár:** 20 000 Ft

A Shepard parancsnok trilógiáját lezáró Mass Effect 3 megjelenésére nem készült az EA semmilyen brutális csomaggal (pedig biztosan lett volna erre igény), hanem egy kellően visszafogott, ám a rajongók számára hasznos pakkot kaptunk. A dombornyomott elemekkel és fényesen csillogó N7 logóval díszített dobozban találunk egy az elején és a hátoldalán más-más képet bemutató, minőségi fémdobozt, valamint egy papírtárolót. Utóbbi rejti az N7 felvarrót, a Normandy litográfiát, a Dark Horse által kiadott képregényfüzetet, valamint a keményfedeles művészeti albumot, amely 70 oldalon képes és szöveges formában mutatja be a Mass Effect világát. A rajongók számára legfontosabbak mégis a letölthető tartalmak, amelyek között találunk fegyvereket, új missziókat, egyedi megjelenést csapattagjainknak, zenéket, robotkutyát, illetve N7 kapucnis felsőt is a hősünknek.

A művészeti album nem kevesebb, mint 70 oldalon várja a rajongókat, képekkel és információkkal

A játék doboza nem csak dombornyomott, de csillog is

A csomag még egy Mass Effect képregényt is rejt

FINAL FANTASY XIII-2 CRYSTAL EDITION 6

Kiadó: Square Enix **Megjelenés:** 2012. február 3. **Ár:** 30 000 Ft

A februárban megjelent Final Fantasy XIII-2-ből kétféle gyűjtői kiadás volt elérhető, a rajongók előrendelésben lecsaphattak a fémdobozos verzióra, illetve a sokkal exkluzívabb Crystal Editionre. Utóbbival kapcsolatban úgy éreztük, hogy ennek mindenképpen szerepelnie kell a listán, mivel ez az egyik legszebb Final Fantasy csomag, ami hivatalosan eljutott Európába. A nagyon ütős dobozban érkező pakk tartalmát tekintve egyedül az kelt csalódást, hogy csak egy sima kiadású játékot kapunk, viszont ezért kárpótolnak bennünket az olyan tárgyak, mint a 3D hatású, lentikuláris kép, a 46 oldalas művészeti album, a 6 darab minőségi képeslap, illetve az exkluzív póló. A legfontosabb extra a négylemezes zenei CD szett, amelynek minden egyes kis szeglete elképesztően szépre sikeredett, és az egyes korongokon, valamint a lemezek alatt is szép illusztrációkat láthatunk.

A doboz letisztult és egyszerű, egyben rendkívül igényes darab

A csomag minden korongja egyedi és gyönyörű illusztrációt kapott

A 46 oldalas művészeti album sosem látott grafikákat tartalmaz

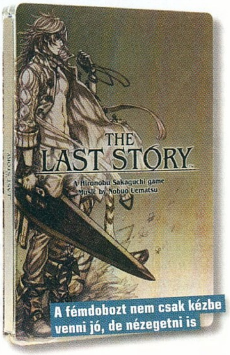
5 THE LAST STORY LIMITED EDITION

Kiadó: Nintendo **Megjelenés:** 2012. február 24. **Ár:** 18 000 Ft

Valószínűleg nem sokan hallottak a The Last Story című szerepjátékról (csak Nintendo Wii-re jelent meg), viszont a gyűjtői kiadása annyira jóra sikeredett, hogy a listánk ötödik helyét tudta megszerezni. Már a dobozon is érezhető, hogy a minőség volt az elsődleges szempont a csomag létrehozásánál, hiszen igencsak tartós, kemény kartonból készült, amelyen a karakterek csillogós fényezést kaptak. A csomagban az egyszerű kiadású játék mellett megtaláljuk a fémdobozt, amely dombornyomott feliratokkal van ellátva, emellett a belsejében is szép belső borítót láthatunk. Nem szoktunk külön kitérni a kézikönyvre, viszont ezúttal meg kell említeni, hogy egy 292 oldalas, gazdagon illusztrált füzetet kapunk. Az „Elements of The Last Story" felirattal ellátott doboz rejti a hivatalos zenéket tartalmazó korongot, valamint a keményfedeles művészeti albumot.

A The Last Story keményfedeles művészeti album az egyik legszebb a 2012-es felhozatalban

A Limited Edition kiadás egyik legnagyobb érdekessége a 292 oldalas, gazdagon illusztrált kézikönyv



A fémdobozt nem csak kézbe venni jó, de nézegetni is

4 DIABLO III COLLECTOR'S EDITION

Kiadó: Blizzard Entertainment **Megjelenés:** 2012. május 5. **Ár:** 30 000 Ft

Idén két Blizzard játék is kapott különleges kiadást (volt ugyebár egy Mists of Pandaria CE megjelenésünk is), amelyek közül egyértelműen a Diablo III érdemelte meg a lista negyedik helyét. Már magában a doboz egy rendkívüli gyűjtői tárgy, ahol mind az anyaghasználatra, mind pedig a kidolgozásra gondosan ügyeltek. Belül szintén ezzel az igényességgel találkozhatunk, hiszen minden egyes elem külön-külön lefóliázva érkezik. A 208 oldalas művészeti album mellé kapunk egy digipak tartóban elérhető zenei CD-t, egy játékot és egy bónusz lemezt (DVD-n és Blu-rayen), amelyeknek köszönhetően bepillantást nyerhetünk a Diablo III készítésének kulisszái mögé. A csomag legérdekesebb darabja a Diablo koponyáját mintázó gyűjtői érdekesség, amelybe beleszúrva megtaláljuk a pendrive-ként használható Soulstone-t, rajta a Diablo II-vel és a Lord of Destruction kiegészítővel.

A 208 oldalas művészeti album elképesztő Diablós képanyagot rejt

A játék zenei anyagát külön CD-n kapjuk, méghozzá speciális digipak kiszerelésben

A doboz, és a benne rejlő tengernyi extra a megszokott Blizzardos minőséget képviseli

A Diablo III fanatikusok számára igazi katarzissal érhet fel a roppant igényes művészeti album átböngészése

A Soulstone nem csak dísz, de a Diablo II-t rejtő pendrive is egyben

CALL OF DUTY: BLACK OPS II CARE PACKAGE 3

Kiadó: Activision **Megjelenés:** 2012. november 13. **Ár:** 35 000 Ft

A doboznak már a mérete is tiszteletet parancsoló, és kiválóan lehet LEGO kockákat tárolni benne

A játék ezúttal is egy igényes fémdobozban kapott helyet

A távirányítós autó után ezúttal egy drónt kapunk, amit a levegőbe is lehet emelni

Sokáig úgy tűnt, hogy az idei Call fo Duty epizódból csak egyféle gyűjtői kiadás, a Hardened Edition lesz elérhető, de idővel aztán mégis bejelentésre került a Prestige Edition, vagy másik nevén Care Package. Természetesen ezúttal is egy óriási méretű pakkról van szó, amely egy igencsak nagy ládában érkezik, és sok-sok tárgyat tartalmaz. A Black Ops első részéhez egy távirányítós autót kaptunk, most viszont egy állvánnyal együtt érkező MQ-27 drone-t rejt a csomag, amellyel könnyedén felderíthetjük a terepet. A már-már kötelező fémdoboz ezúttal sem hiányzik, továbbá találunk itt zenei válogatást és a kellő mennyiségű letölthető tartalmat, melyek mellé még két darab érmét is kapunk. A Black Ops II Care Package meglehetősen ritka kiadás, idehaza is javarészt már az előrendelésben elfogytak a megközelítőleg harmincötezer forintért árult példányok.

2 HALO 4 LIMITED EDITION

Kiadó: Microsoft Studios **Megjelenés:** 2012. november 6. **Ár:** 15 000 Ft

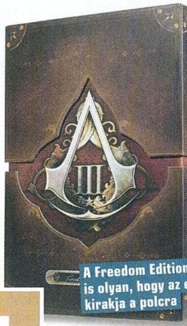
A Microsoft rendre nagyon igényes és érdekes gyűjtői csomagokat szokott kiadni, szerencsére idén sem volt ez másként. Ezúttal a Halo 4 kapott egy Limited Edition változatot, ami korábbi Halo játékokkal ellentétben nem tartalmaz semmiféle különleges extrát, mint például a Master Chief sisak és a Halo szoborcsoport, sokkal inkább a rajongók számára hasznos letölthető tartalmakkal csábítja a vásárlókat.

Természetesen a gyűjtői csomagolás ezúttal sem marad el, hiszen egy sorszámmal ellátott egyedi díszdobozt kaptunk, melyben megtaláljuk az idei év egyik legszebb Steelbookját, továbbá egy érdekes tasakban a DLC-ket és a Forward Unto Dawn sorozat Special Edition változatát. A pakk utolsó eleme a naplószerű füzet, amely nagyon-nagyon igényes formában különféle jegyzeteket és fegyverleírásokat mutat be. A Halo 4 Limited Edition igencsak ritka darab lesz, így ajánlott mielőbb beszerezni.

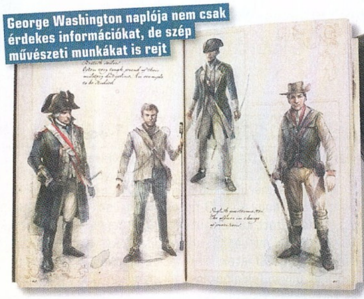
A csomagban nem csak a játék, de a Forward Unto Dawn videosorozat Special Edition változata is helyet kapott

Abban valószínűleg nem lesz vita, hogy idén a Halo 4 kapta a legszebb fémdobozt. Egyszerű, de mégis hihetetlenül igényes.

A díszdoboz sorszámozott, ráadásul gyönyörű is



A Freedom Editionnek már a doboza is olyan, hogy az ember szívesen kirakja a polcra



George Washington naplója nem csak érdekes információkat, de szép művészeti munkákat is rejt

Habár az anyaghasználat terén csalódást okoz, de a gyűjtőknek így is igazi kincs Washington naplója

1 ASSASSIN'S CREED III FREEDOM EDITION

Kiadó: Ubisoft **Megjelenés:** 2012. október 31. **Ár:** 25 000 Ft

Elérkeztünk az első helyezetthez, ahol maga a játék is könnyedén pályázhat az év legjobbja címre: idei győztesünk az Assassin's Creed III Freedom Edition. Már magában a doboz is egy rendkívül szép tárgy, amelyet papír védőtok ölel körbe annak érdekében, hogy megvédje azt a karcolásoktól, illetve ne csúfítsák el a különböző platformokhoz tartozó fejlécek és logók. A puha tapintású kartonnak a felső fedelét leemelve azonnal láthatjuk is, hogy mit rejt a csomag. A legnagyobb extra természetesen a főhőst mintázó szobor, amely az idei év legszebb gyűjtői extrája. A megközelítőleg 25 cm magas figura az egyik elsőként megjelent artworkot mintázza, ahol egy sziklán állva láthatjuk Connort az egyik kezében a tomahawkkal, a másikban pedig egy fegyverrel. Külön kapjuk meg a hátteret biztosító amerikai zászlót, amelyet magunknak kell összerakni és beszúrni a gyűjtői tárgy hátsó részén biztosított lyukba. A szoborról annyit mindenképpen fontos elmondani, hogy egy nagyon igényes darab, ahol nemcsak a kidolgozottsággal és az egyes apró részletekkel, hanem még az anyaghasználattal is maximálisan elégedettek lehetünk. A gyűjteményes polc egyik legszebb darabja, ami – ha beszereztük az előző részek extra változatait is – igencsak ütősen fest Altair és Ezio mellett.

Az Assassin's Creed III Freedom Edition a játék egyszerű kiadása mellett tartalmaz egy szép fémdobozt, amelynek az elején és a hátulján más-más képet figyelhetünk meg. A kettő darab egyjátékos missziót és multiplayeres extrákat jelentő DLC-ken felül megkapjuk George Washington naplóját is. A kézzel írott jegyzeteket tartalmazó füzet a rajongók számára érdekes információkat rejt, viszont a külsőt és a felhasznált anyagok minőségét tekintve nem lehetünk maradéktalanul elégedettek, mivel a napló rendkívül egyszerű papírra lett nyomtatva. Persze ez mit sem von le a megközelítőleg huszonötezer forintért (PC-re picivel olcsóbb is) elérhető csomag értékéből, amelyet bátran ajánlunk minden Assassin's Creed rajongó számára.

A játék egy szép díszdobozban kapott helyet, amit Alex Ross festményei díszítenek

Képeslapok, amik a falon is jól mutatnak, de akár még a haveroknak is elküldhetjük őket

A csomag és az idei év egyik legszebb gyűjtői extrája a Connort mintázó szobor

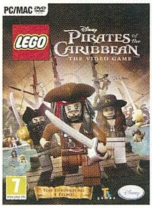
A LEGPROFIBB GYŰJTŐK: WE COLLECT GAMES

A WE collect games visszatérő vendég a PC Guru hasábjain, hiszen ha gyűjtői kiadásokról van szó, akkor mindenképpen a két testvér által vezetett weboldal az első. A nemsokára három éve aktívan működő hobbiprojekt mára kellően nagyszámú felhasználói bázist alakított ki, amely a hozzájuk hasonló fanatikus játékosokat igyekszik egy csoportba gyűjteni. A korábbiakhoz képest Facebookon is jelentős javulás figyelhető meg az aktivitás terén, hiszen a saját bejegyzéseik mellett, az újonnan bejelentett kiadásokról és egyéb, a témához szorosan kapcsolódó érdekességekről is beszámolnak – bizonyos esetben olyanokról is, amelyekről más oldalakon nem igen hallhattunk. Az oldal szerkesztői megkérdezésünkre elmondták, hogy az elkövetkezendő hónapokban tervezik a weboldal átalakítását, ahol a közösségi funkciók lesznek a középpontban. A céljuk, hogy egy olyan helyet hozzanak létre, ahol az egyes gyűjtők a világ minden tájáról meg tudják osztani egymással a tapasztalataikat. Mi mindenesetre már nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy a jövőben milyen újdonságokra számíthatunk a WE collect games háza táján.

WE COLLECTGAMES

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN Hét tenger kockája

ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **Disney** FEJLESZTŐ **Traveller's Tales**

A Karib-tenger kalózai láz már jócskán alábbhagyott, ez azonban nem jelenti azt, hogy a LEGO figurák világában nem dívik még mindig az elátkozott kincsek utáni, véget nem érő hajsza. Bizony, ahogy lassan mindenből, úgy a Disney kalandfilmjeiből is született egy LEGO játék, ahol Jack Sparrow kapitány kalandjai kerülnek ugyan feldolgozásra, de minden más tekintetben egy klasszikus LEGO játékot kapunk, kooperatív feladványokkal, cuki minifigurákkal és vicces átvezető animációkkal, melyek persze, a korai LEGO címekhez méltón, mellőzik a szinkront, és csak csetlő-botló, fájóan cuki szereplőkkel igyekeznek összefűzni a filmekből merített pályákat. Nincs tehát semmi forradalom, kérem, van viszont nevetségesen alacsony ár, hisz a LEGO Pirates of the Caribbean: The Game most mindössze 2290 forintért szerezhető be, kitűnő olcsó ajándékként a kisgyerekes családok számára. Egy kontroller beszerzése persze ajánlott, hiszen konzol portról van szó.

Radioaktív vadászat STALKER: CLEAR SKY

ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **GsC GameWorld**

A cuki legó figurák után evezzünk komolyabb vizekre! Lássuk csak... a csernobili atomkatasztrófa elég komoly lesz? Minden idők legszörnyűbbnek tartott nukleáris balesete máig élénken él a tudomány emlékezetében, és persze azoknak a szerencsétlen embereknek a lelkében, akik még emlékeznek rá, milyen volt egyik napról a másikra mindent elveszíteni: otthont, munkát, pénzt, egy egész életet. Bár őket nem vigasztalja, hogy történetüket egy videojáték-sorozat a fantázia földjén folytatja, nekünk mindez csak jó, főleg, hogy egy olyan igényes és érdekes széria képében látogathatunk el a sugárfertőzött Zónába, mint a Stalker. Az első rész fejlesztése kissé nyögvenyelősen zajlott, de az előzménytörténetet elmesélő Clear Sky már gondok nélkül jelent meg, hogy bemutassa, hogyan kell az FPS-műfajt ötvözni a szerepjátékokkal. Mellékküldetések, nagy bejárható terület, titokzatos sztori és sok-sok lelőhető rút mutáns – most mindössze 1990 forintért kerülhet a karácsonyfa alá.

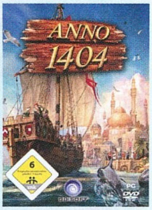
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II Az erő mégsötétebb oldala

ÉRTÉKELÉS **93%** ÁRA **2290 Ft** KIADÓ **LucasArts** FEJLESZTŐ **Obsidian**

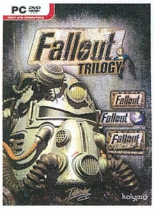
A Star Wars kánon nemsokára új filmekkel bővül, addig azonban még jut idő bepótolni minden idők legjobb franchise-ához köthető játéksorozatát, a BioWare által indított Knights of the Old Republicot. Bár az első rész kihagyhatatlan alkotás, a másodikat anno meglehetősen mostohán kezelték, lévén az alig egy évvel később kiadott The Sith Lords mögött már az Obsidian állt – tudjátok, az a csapat, amelyik most a Kickstarteren összeszedett milliókban fürdik. A KOTOR II-re nem jutott sok idő, így kissé félkészen jött ki, akik viszont türelmesen viselték az első pár unalmas órát, olyan történetet és játékélményt kaptak, amit csak nagyon kevés szerepjáték tudott megismételni az elmúlt nyolc év során. Ráadásul pár fanatikus elkészített egy modot a fejlesztők közbenjárásával, mely egy rakás kiollózott tartalmat illeszt be a programba – mindezért szinte túl szerény csupán 2290 forintot elkérni, főleg úgy, hogy a dobozban különösen igényes kézikönyv is lapul.

Kalmárok birodalma ANNO 1404 GOLD

ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Blue Byte**



Az Anno sorozat népszerűsége még mindig töretlen, pár oldallal arrébb épp a 2070-es rész kiegészítőjéről olvashattok]{redenc mester tollából. Vannak persze olyanok, akiknek kimaradt a széria, vagy csak szimplán jobban favorizálják a dicső múltat a ködös jövőnél. Nekik lehet kiváló választás az Anno 1404 Gold, mely az egyébként is tartalmas alapjátékon túl a Velencére összpontosító Venice expanziót is magában foglalja. Akiknek egyébként ismeretlen az Anno-cím, azoknak elég annyit tudni, hogy egy gazdasági szimulátorról van szó, melyben a késő középkor egy-egy városát kell felvirágoztatnunk, kereskedelemben és életvitelben. Az Anno 1404 az egyik legkedveltebb felvonás, mert összetett, ám jól átgondolt, kihívásban gazdag játékrendszere azoknak is élvezetet nyújthat, akik idegenkednek a műfajtól – de persze elsősorban a stratégiák szerelmeseinek ajánlott. Az Anno 1404 Gold mindössze 2290 forintos áron zsákolható be, így, ha van közgazdász családtag vagy haver, ajánlott lehet karácsonyra is.



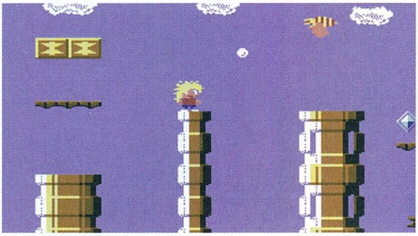
FALLOUT TRILOGY Visszavár a senkiföldje

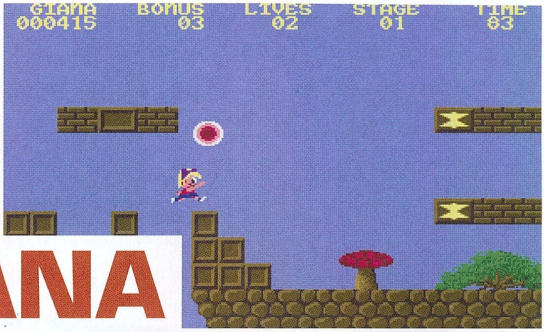
ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Interplay** FEJLESZTŐ **Interplay**

Bár a cím kissé csalóka, hisz a viszonylag friss Fallout 3 nem szerepel a csomagban, az első két rész mellett megtalálhatjuk a zseniális Fallout Tactics: Brotherhood of Steelt is, mely a szerepjátékos gyökerektől eltérően egy taktikai shooter. Noha a Fallout játékok a világ legismertebb címei közé sorolhatók, nem árt egy gyors összefoglalás, főleg, hogy a Fallout és a Fallout 2 már korántsem mai gyerekek. Felülnézetes, izometrikus, 2D-s grafikával megáldott programokról van szó, melyeket a '90-es évek divatja szerint körökre osztott harcrendszerrel és szövevényes sci-fi sztorival fejeltek meg az Interplaynél, elhozva a posztapokaliptikus játékok aranykorát, mely máig tart. Ugyan 2012-es szemmel a klasszikus Falloutok kissé öregecskék, humoruk, történetük és összetettségük okán most is bátran ajánlhatók, főleg azoknak, akik folyton nyafognak, hogy alig akad kihívás a modern RPG-kben, és különben is, régen minden jobb volt. A Fallout Trilogy ára csupán 1990 forint...

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Age of Empires III Complete Collection (3490 Ft), **Elder Scrolls IV: Oblivion** (2490 Ft), **Far Cry 2** (1990 Ft), **Split/Second: Velocity** (1990 Ft), **Dark Messiah of Might and Magic** (1990 Ft),





Dirty GIANA

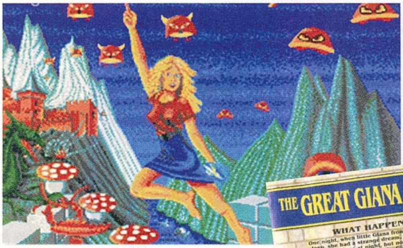
[ÍRTA STÖKI] **Újabb Giana Sisters-játék jelent meg, ami szép teljesítmény egy olyan brandtől, amit megjelenésekor cakpakk betiltottak. A Nintendónak szálka volt a szemében, de később DS-re is megjelent egy verzió.**

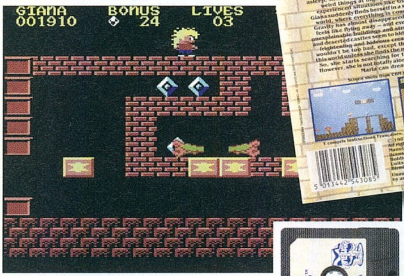
Huszonöt évvel ezelőtt, 1987-ben Mario már bőven ismert volt, a Super Mario Bros. pedig a NES legsikeresebb játékának számított. Nem csoda, hogy néhány európainak eszébe jutott klónozni a menő konzolos platformjátékot: egy német programozó és egy grafikus – Armin Gessert és Manfred Trenz – a rövid életű Time Warp Productions fejlesztőcég égisze alatt összedobta Commodore 64-re a The Great Giana Sisterst, kiadónak pedig megnyerték a Rainbow Artsot. A program jött, látott, és... botrányt keltett. Ráadásul egyszerre többet is.

BOTRÁNY HÁTÁN BOTRÁNY

Először is, ott volt a mellbimbó-gate. A játék egyik borítóképén egy pszichedelikus háttér előtt lebegő, felnőtt nő volt látható, mellére feszülő piros blúzzal, amit szinte átböktek a mellbimbói. Több gyerekvédő szervezet túl provokatívnak vélte ezt a borítót. Az angol kiadás egy másik borítója pedig a Nintendót dühítette fel, mivel a képen graffiti hirdette: „the brothers are history", ami egyértelműen arra utalt, hogy Mariókat el lehet felejteni, itt vannak helyettük a német játék főszereplői, a két csaj, Giana és Maria (ez utóbbi a kétszemélyes játékmódban jelent meg).

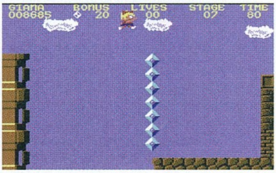
És a Nintendo még dühösebb lett, amikor meglátta, hogy milyen játékot rejt a borító: a The Great Giana Sisters ugyanis igen pofátlanul nyúlta a Super Mario Bros.-t, a derék németek némi átrajzoláson kívül nem tettek hozzá sok értéket a játékmenethez. A játékipar már akkoriban sem volt olyan, hogy büntetlenül lehetett volna ötletet lopni a vezető japán konzolgyártótól. A Nintendo perelt, a játékot kiadó Rainbow Arts pedig megfutamodott: visszavonta a piacról a The Great Giana Sisterst, és bár a játék spectrumos változata addigra már elkészült, végül nem jelentette meg.





Hiába volt egyértelmű koppintás, a Giana ennek ellenére is hatalmas népszerűségnek örvendett

Az alkotók nem fárasztották magukat a dizájn kitalálásával, egyszerűen lekoppintották a Mariót



A BOTRÁNYOKON TÚL

Hogy a Giana-brand miért tudott mégis megmaradni a játékosok emlékezetében? Egyrészt azért, mert Commodore 64-re nem volt verzió a Super Mario Bros.-ból, de igény lett volna rá. Így a The Great Giana Sisters végül mégis elterjedt, persze warezban, mert hivatalosan egyáltalán nem lehetett megvenni (a kevés legális példány ma már igen nagy ritkaságnak számít). Másrészt azért, mert a németek egy jó játékot klónoztak, és ügyesen: baromi élvezetes volt irányítani a főhőst, és igazából senkit nem zavart, hogy ez a főhős egy lány, nem pedig egy bajszos vízvezeték-szerelő. Harmadrészt, a játék zenéje, amit a 8-bites zenék egyik nagy művésze, a Turrican zenéjét is szerző Chris Hülbeck komponált. Mai napig az egyik legjobb játékzene, főleg a Machinae Supremacy feldolgozásában.

NEM FELEJTÜNK GIANA!

Giana még évtizedek múlva is olyan élénken élt a Commodore-generációban, hogy 2009-ben éppen a Nintendo egyik konzolján, a DS-en tért vissza a platformjáték (persze igencsak megújult formában). Most pedig PC-n játszhatunk az új Giana-játékkal (tesztünket lásd a 56. oldalon), ami pontosan azokat a húrokat pendíti meg, amikre a C64-eredetivel is játszó gamer lelke rezonál. Az már csak mellékes, hogy a Giana Sisters: Twisted Dreams arra is szép példa, hogy a pénzgyűjtős Kickstarter-modell tud működni is. És egészen biztosan nem ez az utolsó játék, amiben összefuthatunk a Mariót alázó csajokkal.

ADATOK

KIADÓ
Rainbow Arts Software.

FEJLESZTŐ
Time Warp Productions

KIADÁS ÉVE
1987

PLATFORMOK
Amiga, Atari ST, Commodore 64

2012 a pangás éve

[ÍRTA STÖKI] **Bár még hátravan pár hét az évből, talán nem nagy merészség kijelenteni, hogy idén már nem lesz nagy forradalom a játékiparban. Idén a legtöbb gyártó és kiadó próbálta kihúzni a mostani konzolgeneráció életciklusát, vagy olyan kütyükkel állt elő, amik nem voltak elég sikeresek, esetleg még nem éreztették a hatásukat. Ez a helyzet pedig a független fejlesztőknek jött a legjobban.**

Volt egy kis felhördülés a PC Guru Online-on, amikor tavaly megírtam, hogy 2011 a semmi éve volt (amit persze úgy értettem, hogy semmi igazán nagy dolog nem történt abban az évben a piacon). Most próbálom gondosabban megválogatni a szavaimat: 2012 a pangás éve volt. Ami nem feltétlenül rossz dolog. A pangás azt jelenti, hogy nem haladnak előre a dolgok, megrekednek egy állapotban, de ha ez az állapot kellemes, azt azért el lehet viselni. 2012-ben ez volt: érezni lehetett, hogy mindenki erőt gyűjt, készül a küszöbön álló következő konzolháborúra, és közben azért jelentek meg egész jó játékok is.

FEGYVERSZÜNET A KONZOLHÁBORÚBAN

Tavaly ilyenkor már nagyon sok szaklap azt cikkezte, hogy a Wii U bejelentése megadta a startlövést a következő konzolgenerációnak, így 2012-ben végre biztosan bemutatják az Xbox 720-at és a PlayStation 4-et, még ha nem is feltétlenül ezeken a neveken. Ehhez képest a vihar előtti csend kitartott egész évben, a vihar legkorábban jövőre tör(het) ki, és valószínűleg csak az év második felében.

Akadtak azért érdekes hardverek, például itt van mindjárt a Wii U. A Nintendo legújabb gépe megint egy új, fura kontrollerrel jött, de csak november végén (sőt, Japánban csak decemberben), ami túl későn volt ahhoz, hogy még 2012-ben érezhető hatása legyen. Ráadásul a kezdeti játékfelhozatal még kicsit karcsú, a Kotaku, az IGN és más szakportálok is arra jutottak, hogy érdemes még kicsit várni, mielőtt az ember vesz egyet. A Wii U így inkább jövőre szakíthat nagyot. (És zárójelben azért jegyezzük meg, hogy bár a Wii U-t már a nyolcadik konzolgenerációhoz szokták sorolni, grafikai szempontból inkább csak felzárkózott az előző generációs Xbox 360 és PlayStation 3 képességeihez.) A cég ezen túl kiadta a 3DS egy nagyobb verzióját, a 3DS XL-t, amit azért nem igazán tekinthetünk új konzolnak.

A kezdeti játékfelhozatal a Sony új kézikonzolja, a PlayStation Vita megjelenésekor is kicsit karcsú volt. A februári premier sem volt szerencsés (kicsit halott időszak az még, közel a karácsonyhoz), elég nehezen indultak be az eladások. A konzol nem fogy jól a hazai piacon, Japánban sem, pedig a premier óta már megjelent rá pár elég jó játék (például nemrég az Assassin's Creed: Liberation – tesztünk a 80. oldalon). Valószínűleg más lenne a helyzet, ha a Vita pár évvel ezelőtt jelent volna meg, de most a kézikonzoloknak már az okostelefonokkal is versenyezniük kell, árban is – ez lehet a fő oka a lassan csordogáló eladásoknak. Pedig a PlayStation Vita csodás konzol, jelenleg a legjobb, kézbe kapható játékeszköz – csak a jelenleg tapasztalható vásárlói igények ezzel nem feltétlenül találkoznak.

A PlayStation Vita 2012-ben egyáltalán nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a Nintendo féle Wii U-nak pedig még nem volt ideje bizonyítani

A 2012-es év (a tavalyihoz hasonlóan) nem hozott hatalmas változásokat a játékiparban. Talán jövőre végre felkavarodik majd az állóvíz...

A három nagy gyártó közül a Microsoft hallatott magáról legkevesebbet idén, éppen csak a víz fölött tartotta a fejét, a cég most érezhetően nem a játékos divízióját tolta meg, el volt foglalva a Windows 8-cal és a Surface-szel. Új konzolt nem

● Habár a Diablo III erősen megosztja a játékosközösséget, a Blizzard legutóbbi munkájának sikere vitathatatlan. A játékból 10 milliónál is több példány fogyott, és ez hatalmas szám a PC-s piacon.

adtak ki, a Kinect Star Wars debütálásával pedig úgy tűnik, végképp lemondhattunk arról, hogy a mozgásérzékelős kütyüre értelmes hardcore játékok fognak megjelenni.

A PC-S FRONTON A HELYZET VÁLTOZATLAN

Végül, essen szó a PC-ről, ami ugyan régóta nem diktál a világ játékiparában, de azért most jó éve volt. Például megjelent a Diablo III. A digitális értékesítés modellje tovább dübörgött, hasít a GoG.com és a Steam, és olyan akciókkal állnak elő hétről hétre, hogy már félek felmenni ezekre az oldalakra, mert mindig ott hagyok pár bélást. Aztán ugye itt van a Diablo

● Az OnLive buktája bizonyította, hogy a streamelős szolgáltatásoknak még mindig nincs komoly bázisa

III, amivel a Blizzard megint nagyot szakított. És a hardcore gamerek nagy kárörömére a Farmville-lufi ereszteni kezdett, nagy bajban a Zynga, a facebookos kazuárpokol kezd befagyni. Persze azért így is milliárdos nagyságrendű piaci szegmensről beszélünk, dollárban. Egy mondatban emlékezzünk meg arról is, hogy az Onlive-szerű játékstream-szolgáltatások idén sem hozták a kritikus tömeget, megmaradtak kuriózumnak. Ja, és el ne feledkezzünk arról, hogy megjelent a Diablo III.

ELŐRE INDIE-K, GENGSZTEREK

Nemcsak a hardverfelhozatal miatt nem lesz 2012 az emlékezetes évek egyike, az idén megjelent játékok között is viszonylag kevés az instant klasszikusnak mondható program. Azt már lassan megszokjuk, hogy a nagy költségvetésű játékok szinte mind

● A Max Payne 3 remek játék lett, de ez egyáltalán nem tükröződött a program eladásaiban

folytatások, de idén ezek egy része nem érdemelte ki a 90% fölötti értékelést, inkább csak a – persze még mindig jó játéknak számító – 82-87% körüli értékeken végzett. A Halo 4 mesterséges intelligenciájával adott okot a csalódásra, a Mass Effect 3 botrányosan rossz befejezésével, a Call of Duty: Black Ops II pedig szépen beleszürkült a többi Call of Duty közé.

A Max Payne 3, az Assassin's Creed III valamennyire kiemelkedett ebből a mezőnyből, de egyik sem tudott olyan eredeti lenni, mint az év nagy meglepetése, a Dishonored. Az ígéretes rebootok közül is több jövőre csúszott – mindenekelőtt a Tomb Raider és a Bioshock Infinite –, és idén sem jelent meg a The Last Guardian.

Ezt a langyos állóvizet a független fejlesztők kavarták fel leginkább. Volt pár igen szép és ötletes indie játék – Journey, Fez, Spelunky –, Peter Molyneux pedig kilépett a Lionheadből, hogy saját indie-stúdiót hozzon létre, egészen furcsa játékokkal (az első, a Curiosity meg is jelent). De a legnagyobb fejlemény ezen a fronton mégis a Kickstarter, illetve általában a crowdfounding, azaz a közösségi finanszírozás feltörése volt. A modell, ami lehetőséget ad arra, hogy a vásárlók közvetlenül a fejlesztőket támogassák, olyan játékokat indított útjára, mint egy új Larry-kaland, egy új Tim Schafer-játék, egy új Elite, és még lehetne sorolni. Az első ilyen játék, a Giana Sisters: Twisted Dreams el is készült meggyőző végeredménnyel, de azért akadnak olyan Kickstarter-projektek is, amelyek gyanúsak (ilyen az állítólag márciusban érkező androidos konzol, az Ouya).

2013-ban kiderül többek között az is, hogy a közösségi finanszírozás egynyári mánia volt, vagy tartós trendnek tekinthető. De ennél nagyobb dolgok is történnek majd. Az NPD piacelemző cég szerint hatéves negatív bevételi rekorddal fog zárni idén a játékipar, és ezt már nem lehet csak a gazdasági válság számlájára írni. A mostani konzolgeneráció kezd korosodni, a játékosok pedig már valami újra vágynak (ezért is adnak pénzt olyan kétes projektekre, mint a fent említett, androidos Ouya). Erre pedig a nagy gyártóknak is lépniük kell, tovább nem lehet nyújtani a mostani konzolgeneráció életciklusát mindenféle mozgásérzékelős kiegészítőkkel. 2013 minden bonnyal jóval izgalmasabb év lesz a játékiparban, mint az idei. ●

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

BLOOD BOWL

➲ Lenne egy kis problémám a legújabb PC Guruhoz mellékelt játékkal. A játékot aktiváltam a Steam rendszerén keresztül, telepítettem a lemezről majd elindítottam. Bedobott a főmenübe, majd amikor elindultam a beállítások felé, feldobott egy ablakot, hogy írjam be a játékhoz mellékelt „Player Key"-t. Ekkor azt gondoltam, hogy a cd tokon leírt kódot kell beírni, de arra csak annyit mondott, hogy „Error: Invalid Player Key". Most itt vagyok egy játékkal, ami az enyém, de nem tudom használni. Várom mihamarabbi válaszotokat.

Jött még néhány tucat levél ugyanezzel a problémával, ezeket most nem idézném, de mindenkinek küldtem azonnal választ. A megoldást a jövőbeni gondok kiküszöbölésére viszont itt is ismertetném. A Steam kliensben, a Játékkönyvtárban a Blood Bowl-on tessék nyomni jobb egérgombot, és a Játék CD-kulcsának megnézése opciónál található kulcsot kell a Player Key mezőbe beírni (mivel két kód is látszik itt, ezért nem az Activation, hanem a felső, „sima" karaktersorozatot használjátok). Nyilván a másolás a vágólapra funkció jócskán megkönnyítheti ezt a műveletet, mert akkor egy egyszerű CTRL+V (beillesztés) művelettel beilleszthető a kód a fent említett mezőbe, és nincs meg a véletlen elütés veszélye.

ASSASSIN'S CREED 1-3

➲ Helló, Tika!
Lenne egy-két kérdésem a fent említett játékokkal kapcsolatban. Nem is húzom az időt, itt vannak:

1. Tudsz olyan képeket, pdf-et, amelyeken meg vannak jelölve az AC-ben lévő zászlók és az AC2-ben található tollak helyei? Sokat segítenél vele hisz már csak ezek nincsenek meg.
2. Az AC3-ban Charles Lee-vel is találkozhatunk ugyebár, de a történelemtanárom szerint Charles Lee a 100 évvel későbbi polgárháborúban vett részt. Tudom, hogy nem történelemből van diplomád (ugye?), de azért érdekelne a véleményed.
3. Az Assassin's Creed tesztjét a 2008/05-s számban lehetett olvasni, de mivel én friss előfizetőtök vagyok sajnos nincs meg. Viszont nagyon szeretném elolvasni. Írtam is a kiadónak, ám sajnos már nem volt egy darab sem. Nincs valahol még egy? Esetleg egy PDF, csak erről a cikkről?
4. Próbáltam Minecraft szervert készíteni méghozzá hamachi nélkül, de mikor elindítottam ezt írta ki: java.net.BindException: Cannot assign requested address: JVM _ Bind [WARNING] Perhaps a server is already running on that port. Néztem róla videót, de itt a gép IP címének megváltoztatásával oldotta meg a problémát. Nem lehet valahogy máshogyan (mármint egyszerűbben)? Nagyon jó lenne ezt megoldani, amúgy csak egy 2 fős szerver lenne a szórakozáshoz.

Remélem, tudsz segíteni, előre is köszönöm:
➲ DÉNES

1. **AC zászlók pontos helyéről létezik egy letölthető pdf térképekkel, leírással stb. Innen letölthető – http://tinyurl.com/czoqtp7 Az AC2-ben a tollakhoz viszont csak weboldalt tudok adni, természetesen ez is ugyanolyan részletes – http://tinyurl.com/ck3mmux (a helyszínek neveire kattintva jönnek elő a térképek).**
2. **A történelemtanárod keveri Robert E. Lee-vel (1807-1870), aki az amerikai POLGÁRHÁBORÚ (Észak és Dél között) legendás déli tábornoka, míg Charles Lee (1732-1782) generális „jogosan" foglalhatja el a helyét az AC3-ban (itt ugye a FÜGGETLENSÉGI háborúról van szó a kontinentális hadsereg és az angolok között). A tévedés oka valószínűleg az lehet, hogy Lee tábornokot említve senkinek sem Charles ugrik be, hanem Robert, aki az amerikai köztudatban amúgy is élénkebben élő déli erők főparancsnoka volt... Nem véletlen például hogy a kultikus Hazárd megye lordjaiban is a Lee tábornokról elnevezett kocsi tetejére a konföderációs (déli) zászló van festve.**
3. **Szerencséd van, mert az AC sorozat összes tesztje kint van a PC Guru Online-on, azaz a weboldalunkon. Természetesen az alapmű tesztje, amit anno Bate kóstolgatott a magazin hasábjain, szintén megtalálható. Itt elolvashatod: http://tinyurl.com/au6crvp**
4. **Úgy olvasom, hogy ilyen esetben a properties fájlban, ahol a szervert lehet konfigurálni, a server-ip mezőt kell üresen hagyni, és a whatismyipadress.com-ról lekérdezhető ip címed lesz a szerver címe (ha valaki csatlakozni szeretne). Egyébként az sg fórumán van egy szép számú minecraft közösség, ha létezik egyszerűbb, könnyebb megoldás szerintem ők tuti meg tudják mondani – http://tinyurl.com/ar5u9ws**

NFS CARBON

➲ A Need for Speed Carbonnal csupán annyi lenne a problémám, hogy a játék felirat nélkül van meg nekem. Miután letöltöttem hozzá a magyarítást, lemagyarosította, viszont eltűntek az átvezető videók!
Tudnátok ajánlani valami patchet?
Köszönöm szépen a segítségeteket! :) ➲ PETYA

A magyar verzió PAL formátumú videókat keres (régiós sajátosság), amiből a Movies mappában valóban van is néhány, ám a többség csak NTSC verzióban található meg. A megoldás ugyanakkor nagyon egyszerű, ha a file nevében az ntsc-t átírjuk pal-ra, akkor máris látja a játék, és helyesen, felirattal meg is jeleníti azokat. A lényeg tehát, hogy minden egyes videóból legyen egy pal verzió is! Például: seq01_opening_english_ntsc.vp6 Ebből nincs pal verzió a mappában, tehát írd át a file nevét így: seq01_opening_english_pal.vp6 Az ea_bumper minden verzióját nem kell átírni pal-ra, bőven elég a hungarian, ez ugyanis csak az EA logó. Természetesen, a magyar registry bejegyzések is szükségesek, ám mivel a magyarítást feltetted ez a lépés már nem kell, csak a videók neveit írd át a példában említett módon.

OVERLORD

➲ Az Overlorddal kapcsolatban lenne egy kérdésem. Hogyan lehet előhozni a konzolt, mert a shift+0 nem hozza elő?

Nem tudom megerősíteni, hogy az általam talált módszer működik-e, de talán egy próbát megér. Játék közben írd be hogy HOKKUSPOKKUS, majd nyomd meg az F12-t, elvileg ez előhozza a konzolt. Forrás: http://tinyurl.com/a68v2aa (a konzolba beírható cheatek is megtalálhatók itt).

VEGYES

➲ Elég sok játékkal van bajom. Az utolsó játék nincs benne a PGO adatbázisban, ezért nem tudom, hogy tudsz-e segíteni.
Az Assassin's Creed Brotherhood problémáim:
1. Egyszer csak lement a játék FPS értéke - rendkívül akadozik.
2. Megvan a legerősebb kard és Brutus páncélja, de aztán meg még sincs. Elfelejtette a játék!
Az outfitjeimre bezzeg emlékezik.
A Battlefield 3 problémám: Multiplayerezés közben nagyon gyakran megáll a játék, kijön a kurzor, és csak a Ctrl + Alt + Del segít.
Hibajelentés: A Battlefield 3 működése leállt...
ACR probléma: Véletlenül kitöröltem a játékot, és nem telepíti vissza DVD-ről, mindig azt hiszi, hogy uninstallálni akarom. Ha pedig megpróbálom a Uplayjel letölteni, mindig a C meghajtóra akarja telepíteni, amin nincs elég hely.
Afrika Korps vs Desert Rats probléma:
Hogy kell megcsinálni Tobruk visszafoglalását? Soha nem sikerül! A választ előre is köszönöm.

AC BROTHERHOOD

1. Az Assassin's Creed sorozatra jellemző, hogy a látótávolság növekedésével, tehát nyílt, nagy tereken eléggé lezuhan a framerate, és ezen csak a grafikai beállítá-

sok lejjebb vételével tudsz segíteni. Persze egy újabb, friss VGA driver sosem árthat...
2. Gondolom egy régebbi küldetést játszottál újra, és ezért tűntek el. Elvileg persze nem tűntek el, az Assassin Hideoutban újra felvehetők (remélem)...

BATTLEFIELD 3

Az előző probléma, tehát a hirtelen megzuhanó teljesítmény, és az itt jelentkező fagyás miatt javasolnám, hogy az összes fontosabb drivert frissítsd, és esetleg futtass le egy memóriatesztet. Ettől függetlenül nem kell a legrosszabbra gondolni, de ha tuningolod bármelyik hardvert, akkor állj vissza alapállapotra, és egy alaposabb „kivizsgálásnak" (hőmérséklet, feszültségértékek monitorozása) vesd alá a gépet.

ACR

A Your uninstaller nevű cuccot – http://tinyurl.com/anaew3h – dobd fel, keresd meg az ACR-t és távolítsd el rendesen, akkor szerintem már menni fog a DVD-ről a telepítés.

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

Egy fórumon találtam ezt az említett pályáról, nem tudom mennyire lesz hasznos, de egy próbát megér: „A megoldás az én részemről a következő volt: csak páncélost vittem, semmi teherautó, semmi felderítő. Páncélosból meg a legjobbakat. Minden páncéloshoz választottam egy felderítőt (nő a látótáv), egy gránátost (nő az üteg ereje), egy mesterlövészt (pontosabb célzás) és egy géppuskást (nő a másodlagos fegyver ereje). A tankok eredeti legénységét várattam, majd kilőtt egységekbe ültettem. A pályán a hegytetőnek adtam a Stukával, egész jól megszórta őket. Aztán a 16-17 páncélosból 6-ot felküldtem rendet tenni. Több nem kell, csak zavarják egymást. Hegytető letudva veszteség nélkül. Középső úton irány Tobrukba, először kikötő, egy tankot (Crusader) hátrahagyva palota, előtte itt is Stuka, végül a depó. Na, ide a teljes palotát támadó egységet elvittem, de előtte Stuka. Ha kész, 4 tank vissza a palotához, egy Tigris pedig a kikötőbe. Kb. ennyi volt. Ja, Tobrukba az úton kell menni, aknák miatt."

MASS EFFECT

➲ A Mass Effect 1-et most tudtam beszerezni. Feltelepítettem meg minden, de mikor elindítanám a MassEffectConfig alkalmazást, akkor állandóan azt kapom, hogy Mass Effect Configuration Utility működése leállt. Újratelepítettem a játékot, a Windowst meg 4 nappal ezelőtt telepítettem. Megjegyezném azt is, hogy a játék és a Windows 7 64bit is eredeti. Megoldást tudnátok adni arra, hogyan tudnék maximális grafikai beállítással játszani?
Még lenne egy másik kérdésem is. A problémám az, hogy feltelepítettem a Splinter Cell: Double Agentet. El is indul a program, de amikor elindítom az új játékot, akkor egyszerűen kilép. Ennek mi lehet az oka? Újratelepítettem, de a probléma fennáll még mindig.
Üdvözlettel ➲ **ATTILA**

**A Mass Effectnél csak annyi a trükk, hogy ne az Asztalon lévő parancsikonnal indítsd a játékot, hanem a játék könyvtárában, a Binaries mappán belül lévő MassEffect.exe-vel!
A Splinter Cellnél pedig a játék telepítése után dobd fel az 1.02-es patch-et, remélem, ez megoldja...**

Letöltés-> http://tinyurl.com/bk6jl3t

ASSASSIN'S CREED

➲ Az Assassin's Creed első és a Revelations-szel lenne gondom. Az első részben az, hogy a játék legelején tudok kombózni, tehát nyomom a jobb gombot, és a ballal csinálja rendesen, de az első gyakorlás mikor van, ott már nem. Hiába nyomom a jobb gombot, semmit nem enged csinálni, és utána már sehol se kombózik. A játék eredeti.
A Revalationst felraktam, el akarom indítani, de error pachet ír ki, pedig a patch le van töltve, amit kér hozzá az elején. Hiába rakom újra, akkor se jó, mi a lehet a baj?

AC első rész: A jobb egérgomb itt a High profile módot jelenti (ide kerültek a feltűnő, agresszív mozdulatok), amelyet bekapcsolva érhető el pl. a sprint és az ugrás (SPACE), és persze a bal egérgombbal a támadás. A beállításoknál azt hiszem a Gameplay részben a High profile toggle ON/OFF beállítástól függ, hogy a jobb egérgombot EGYSZER kell megnyomni (on), vagy nyomva kell tartani az akciózáshoz (off). Gyanítom, utóbbi beállításnál van a hiba, tehát lehet, hogy elég lenne a high profile-ba átváltáshoz egyszer megnyomni a jobb egérgombot (a jobb felső sarokban láthatod, hogy éppen low vagy high profile-ban vagy). Relevations – Biztos hogy a megfelelő tapaszt tetted fel? Próbálkozz ezzel – http://tinyurl.com/clwuttk.

MAGICKA

➲ A Magicka Collectionnal van egy nagy problémám. Azután, amikor a Steam előkészítette a játékot egyből az a hibaüzenet fogad, hogy a Magicka működése leállt, és nem tudom, hogy mi lehet a probléma. Kérlek, segítsetek! Válaszotokat köszönöm. ➲ **ÁRON**

A Steam\steamapps\common\Magicka\Dependencies könyvtárban van három futtatható állomány, mindegyiket külön-külön indítsd el és telepítsd, majd utána próbáld futtatni a játékot.

BATTLEFIELD 3

Lenne egy problémám. Megvettem a Battlefield 3-at (eredeti), feltelepítettem és csináltam egy Origin fiókot. Játszottam is vele valameddig, és „tisztázatlan körülmények közt" letörölésre került, aztán pedig elveszett a CD kulcs (cdkey). És újra szeretnék vele játszani... Nem lehet valahogy újat kérni? Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ **GERIMAR**

Új cd-kulcsot kapni nehezebb, mint helyből átugrani a Balatont. Viszont nem is lesz szükséged rá. Ahogy írod csináltál egy Origin accountot, és erre beregisztráltad a Battlefield 3-t (különben el sem indul). Nos, innentől leéghet a lakás, benne a Battlefield 3 dobozával, de neked akkor is VAN egy Battlefield 3-ad!!! Bármilyen gépre telepítve az Origin klienst, és bejelentkezve azzal az accounttal (felhasználónév+jelszó) amit a BF3 regisztrációjakor használtál, csak le kell töltened a kliensen keresztül az említett játékot (mert az már örökre az accounthoz tartozik). Tehát Origin kliens telepít, bejelentkezés, BF3-n jobb egérgomb –> Játéktartalom letöltése, és örül! Az accountot nem lehet törölni, tehát maximum az Origin kliens tűnhetett el, de azt meg újratelepítheted, pl. innen http://tinyurl.com/8mleasz.

Kedves Gurusok!
Azért írok nektek, mert a Battlefield3-mal lenne egy problémám: nem túl régen (kb. 4 napja) találtam egy injectort (FXAA) a Battlefield 3-hoz, amit lehet, hogy kicsit elhamarkodva..., de fel is telepítettem (persze az alapfájlok backupolását is kihagytam...). Egy ideig nem volt gond a játékkal, de most, mikor belépek egy bármilyen szerverre és elkezd tölteni (kb. a connecting-ig/a loading level-ig jut el), akkor kiírja a Windows(8), hogy a Battlefield 3.exe működése leállt. Remélem, tudtok segíteni, mert sok játékot terveztem még a Bf3-mal...

Eléggé ismeretlen vizek még ezek, mármint a Windows 8 és az FXAA injector (legalábbis nekem). Először talán próbáld meg az injectort eltávolítani, ha jól tudom ez a BF3 telepítési könyvtárában néhány tartalom törlésével könnyen megoldható: injFX_Shaders, dxgi.dll, injFX_Settings, shader és user.cfg cuccokat száműzd a lomtárba. A biztonság kedvééért az Origin kliensben a telepítés javítása funkciót is engedd rá a BF3-ra, aztán majd kiderül, hogy ez segített-e.

HEROES OF M&M 6

➲ Amióta letöröltem a Heroes 6 játékot, nem tudom visszarakni, mert azt írja, hogy a kód már fel van használva. Három levelet is küldtem az Ubisofthoz, de ők nem küldtek vissza mást csak, hogy majd foglakoznak vele. Már vettem 2 kiegészítőt is, de így nem tudok vele játszani. Miért van ez így?

Ööö, ha jól emlékszem a Heroes 6-hoz Uplay account kellett az első regisztrációnál, és ehhez az accounthoz hozzákapcsolta a cd-kulcsot. Tehát második alkalommal az Ubisoft Game Launchert elindítva, csak be kéne lépni az imént említett accountba (remélem emlékszem az adatokra), és ilyenkor már nem is kérhetné a szériaszámot.

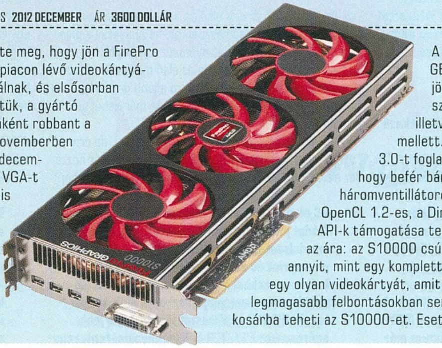
ESET

Üdv!
➲ Az ESET Smart Securityvel lenne bajom, elindítom a telepítést majd ezt dobja ki: „Nem lehet írni egy értéket (ProductCode) a kulcsba". ➲ **FERI**

Több helyes megoldás is elképzelhető, az ok pedig szintén szerteágazó lehet – előfordulhat, hogy nincs elég jogosultságod (próbáld rendszergazdaként futtatni a telepítőt, jobb klikk rajta és Futtatás rendszergazdaként...), aztán lehetséges, hogy egy antispyware szoftver kever be, ami nem engedi hozzáférni a registryhez a programot (megoldás – a telepítés idejére az spyware progiban lődd le a figyelő, monitorozó, és védelmi szolgáltatásokat). Esetleg, ha egyszer már fent volt az ESET egy korábbi verziója, az szintén hibaforrás, a Start menüből indítsd el a regedit nevű registry szerkesztőt (alul beírod a nevét és kidobja), aztán a HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/ részben keress rá az ESET szóra, és minden a vírusirtóhoz kapcsolódó regisztrációs kulcsot törölj ki. És ha minden kötél szakad, azaz valóban volt már ESET telepítve, de a nyomait nem tudod eltüntetni, akkor SAFE módban (a bootolás közben F8) az ESET hivatalos uninstallerét – http://tinyurl.com/29dn6jf – futtasd le.

AMD FirePro S10000: Brutalitás karácsonyra

TERMÉK NEVE **FIREPRO S10000** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2012 DECEMBER** ÁR **3600 DOLLÁR**



Az AMD még augusztus végén említette meg, hogy jön a FirePro család, melynek tagjai minden eddigi piacon lévő videokártyánál masszívabb teljesítményt garantálnak, és elsősorban szerverekbe szánják őket. Bár akkor azt hittük, a gyártó kivárja a januári uborkaszezont, atombombaként robbant a bejelentés, hogy erről szó sincs, sőt, már novemberben megindult a kártyák boltokba szállítása, és decemberben megkapjuk az S10000-nek nevezett VGA-t is, melynek a teljesítményére már szavakat is alig találni. Az AMD személyi szuperszámítógépekhez ajánlja a cirka 3600 dolláros eszközt, mely két Tahiti cGPU-val, és a hozzájuk rendelt, 3-3 GB, 5 GHz-en ketyegő GDDR5 memóriával ellátva garantálja, hogy nincs olyan alkalmazás a világon, ami megfektetné. A 384 bites buszsebesség 240 GB/s-os kommunikációt jelent – így jön össze az 5,91 és 1,48 TFLOPS számítási kapacitás, egyszeres, illetve kétszeres pontosságú kalkuláció mellett. Az S10000 egy mezei PCI Express 3.0-t foglal, igaz, hűtése mellé nem biztos, hogy befér bármi is, mert ezt a fenevadat egy háromventillátoros rendszer tartja életben. Az OpenCL 1.2-es, a DirectX 11.1-es és az OpenGL 4.3-as API-k támogatása természetesen, igaz, mindennek megvan az ára: az S10000 csúcson járatva 375 wattot eszik, annyit, mint egy komplett irodai PC. Aki tehát szeretne egy olyan videokártyát, amit vagy öt évig nem kell lecserélni a legmagasabb felbontásokban sem, az közel 800 ezer forintért a kosárba teheti az S10000-et. Esetleg CrossFire-ben kettőt. Valaki?

21:9-es képarány az LG-től, maximalistáknak

TERMÉK NEVE **EA93** GYÁRTÓ **LG** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **633 DOLLÁR**

Úgy látszik, a 16:9 már kezd kimenni a divatból. A tévék 99%-a szélesvásznú és Full HD-s, kell hát valami új hóbort, amivel meg lehet bolygatni a különleges megjelenítőkért bolonduló vásárlók pénztárcáját. Más elméletünk legalábbis nincs arra vonatkozóan, hogy ugyan miért tervezne valaki olyan képernyőt, aminek a képaránya 21:9. Márpedig vannak gyártók, akik esküsznek erre, és a pár hónapja bemutatott Dell monitor után (ami már kereskedelmi forgalomban is kapható) megjelent az LG saját ultraszéles kijelzője, az EA93. Az egyelőre csak Koreában megvásárolható gyönyörűség egyszerre négy forrásból érkező jelet is feldolgozhat, így elméletben a lakás majd' összes digitális eszközét rá lehet dugni, és nézhetjük a focit a tévében, miközben Xbox 360-on és PS3-on összehasonlítjuk a FIFA 13-at, valós időben. A képernyőpanel egy 29 hüvelykes, 2560x1080-as natív felbontású IPS, mely 178 fokos függőleges és vízszintes betekintési szöggel büszkélkedhet. Sebessége 5 ms, tehát elméletileg játékra is alkalmas, igaz, az LG szerint ez a modell a filmrajongók kedvence lesz inkább, mert a 21:9-es képarány már eltüntetheti a sima 16:9-nél is látható fekete csíkokat. Csatlakozók terén dual-link DVI, DisplayPort és HDMI a jussunk, de találunk még egy 3,5-ös jacket, és három USB 3.0-s hubot, hogy akár tévéként is használhassuk az EA93-at – persze, falra is felszerelhető, mert miért ne. Koreában 633 dollárnyi összegbe kerül a monitor, hogy nálunk mikor kerül boltokba, ha egyáltalán, az kérdéses.

A Windows 8 sajátja maradhat a DirextX 11.1

TERMÉK NEVE **DIRECTX 11.1**
GYÁRTÓ **MICROSOFT**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT**
VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

Bizonyára sokan emlékeznek még a pofára esésre, melyet a Microsoft azon bejelentése okozott, hogy a forradalminak tűnő (ám később jobbára kihasználatlan) DirectX 10 a Windows Vistában lesz megtalálható egyedül, így aki szeretne minden játékot maximális részletességgel futtatni, jobban teszi, ha búcsút int az XP-nek. Nos, a történelem megismétli önmagát, ugyanis kiderült, hogy a redmondi óriás nem szándékozik Windows 7-en is elérhetővé tenni a DirectX 11.1-et. Ugyanakkor mindenkit vigasztaljon a tudat, hogy sok jelentős változás nem várható a Windows 8-as és RT-s API-ben, igaz, azért örülünk volna, ha a cég nem ilyen olcsó megoldással akarja kikényszeríteni a váltást. Mindegy, sajna így jártunk.

Csúcsalaplap tuningőrülteknek

TERMÉK NEVE **Z77H-A5X DELUXE** GYÁRTÓ **ECS** MEGJELENÉS **2012 DECEMBER ELEJE** ÁR **NEM ISMERT**

Aki nem húzza fel legalább pár MHz-cel gépének teljesítményét, nem is igazi PC-őrült – legalábbis ezt gondolhatják a különböző gyártók mérnökei, hisz rovatunk hasábjain is egyre több és több olyan hardvert mutatunk be, melyek kifejezetten a teljesítmény házi barkács növelésére lettek tervezve. Ilyen az ECS Z77H-A5X Deluxe-nak nevezett alaplapja is, mely, ha minden igaz, mire ezeket a sorokat olvassátok, megvásárolható. A Z77H egy LGA-1155-ös foglalatban fogad Intel Sandy és Ivy Bridge processzorokat, így ideális lehet egy erős gamer PC felépítéséhez. A négy rendelkezésre álló memóriahely összesen 32 GB RAM-ot jelent, melyek a DDR3-as szabványon belül maximum 2800 MHz-ig működnek együtt a rendszerrel. Az alaplapon három darab PCI Express x16-os csatlakozó található – ezek teljesítménye processzorfüggő, Ivy Bridge esetén 3.0-ként, Sand Bridge-dzsel azonban csak 2.0-ként üzemeltethetők. Egyszerre akár három videokártyát is beszerelhetünk, a három úton dolgozó SLI és a CrossFireX alapból támogatottak. Ezzel pedig még nem ért véget a PCI-áradat, hisz van két Express 2.0 x1-es, illetve egy Mini PCI Express x1-es slot is, biztos, ami biztos. Az öt fedélzeti SATA-vezérlőből kettő SATA 6 Gbps-os, három pedig SATA 3 Gbps-os, de az imént említett Mini PCI Express mSATA-alapú SSD-ket is kezel. A tuningról az UEFI-alapú BIOS-ban megtalálható ECS MIB X felület gondoskodik, s mivel minden csatlakozó háromszor vastagabb aranyréteget kapott, mint általában, a túlmelegedéstől sem kell félni.

Tömzsi gamer házakat épít a Cooler Master

TERMÉK NEVE **HAF XB** GYÁRTÓ **COOLER MASTER** MEGJELENÉS **2012 NOVEMBER** ÁR **100 DOLLÁR**

A minőségi, ám viszonylag drága házairól híres Cooler Master eddig gigászi tornyokat épített, hogy minden játékos lelkű vásárlót büszkeség töltsön el, ha ránéz az asztal aljában pöffeszkedő, fekete monstrumra. Bár levegőztetés szempontjából ideális a nagy ház, minden más tekintetben kellemetlen lehet: sok hely kell a szerelésére, s a legtöbb íróasztal aljában nem is fér el. Nos, ezen kíván változtatni a gyártó, forradalmian új megközelítésével: tömzsi, ám minden téren ATX házakkal. Az új irányvonal első képviselője, a HAF XB, amolyan kísérlet, mely elsülhet jól is, rosszul is – mindenesetre tény, hogy technikai felszereltség terén nincs ok panaszra. Dimenzióit tekintve egy 330 mm magas, 442 mm széles és 423 mm mély házzal van dolgunk, melyet két nagyobb kamrára osztottak. Alul foglalnak helyet a tápegység és a meghajtók (két 5,25-ös, két 3,5-ös, hat 2,5-ös), míg a rendszer felülre kerül, hogy nyugodtan „lélegezhessen". Ez persze csak akkor optimális, ha a hűtés elszeparált: alul két 80 mm-es ventilátor szívja ki a levegőt, megelőzve ezzel a felfelé áramló meleg káros hatásait, felülre pedig annyit szerelünk, amennyit nem szégyellünk. Még egy 200 mm-es ventilátort is becsavarozhatunk, ha izzad a CrissFire. Egyébként, ha már szóba jött a videokártya, 33,4 cm-es hosszúságig bármilyen VGA belefér a HAF XB-be, sőt, 18 cm-es magasságig a processzorhűtő miatt sem kell idegeskednünk. Az alaptálca kiemelhető, a szerelés sem bonyolult (annyira), szóval csak bátorság kell a vásárláshoz.

Nyolc maggal tér vissza a Galaxy?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **SAMSUNG**
MEGJELENÉS **2013 TAVASZ** ÁR **NEM ISMERT**

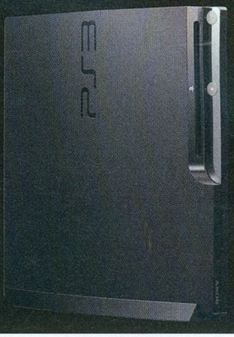
Samsung GALAXY

Bár még a Galaxy S III is relatíve új telefonnak mondható, a Samsung nem pihen, mihamarabb neki kell esniük a széria legújabb, még fejlettebb tagjának, legalábbis, ha nem akarnak veszíteni az Apple-lel szemben. A pletykák már most megindultak a készülékkel kapcsolatos tervekről, és noha valószínű, hogy négy Cortex-A15-ös magot tartalmazó Exynos 5450 processzor lesz a telefon lelke, az EETimes szerint ez csak terelés, ugyanis a Galaxy S 4 minden eddiginél durvább teljesítményt villant majd. Az EETimes információ szerint nem kevesebb, mint nyolc mag várható: négy A15-ös, 1,8 GHz-en, illetve négy Cortex-A7 kiegészítő mag, 1,2 GHz-en. Hogy tényleg így lesz-e, biztosan jövő év tavaszán derül ki.

PlayStation 3: túl a 70 millión!

TERMÉK NEVE **PLAYSTATION 3** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **VÁLTOZÓ**

Nagyot dobbant a japán Sony szíve, ugyanis oly sok év nehéz munka után a PlayStation 3 is meghozta gyümölcsét: ez év őszéig bezárólag 70 000 000 darabot értékesítettek belőle világszerte, míg a PS Move nevű mozgásérzékelős periféria is kellemes, 15 milliós eladási számot tudhat magáénak. A PlayStation 3 egyébként nemrég nyerte el harmadik formáját: a rajongók által csak „super slimnek" nevezett kiadás (ami a 3. PS3 típus a sorban) sokkal vékonyabb, könnyebb, és jelentősen kevesebb áramot fogyaszt, mint a 2006-os első széria, habár így a generációváltás küszöbén már nem biztos, hogy megéri váltani rá.



Megjelent a Wii U

TERMÉK NEVE **WII U** GYÁRTÓ **NINTENDO** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **KISZERELÉSTŐL FÜGG**

Bár a cikk írásakor még csak az amerikai premieren vagyunk túl, mire kezetekbe tartjátok a lapot, már rég elmúlt november 30., és a hazai boltokban is kapható a Nintendo új generációs konzolja, mely egyszersmind az első „nextgen gép" a trióból. A Wii U USA-beli startja nem volt zökkenőmentes, egyesek fagyásokról, sőt, a firmware-frissítés okozta géphalálról is beszámoltak – bár ezek az apró nüánszok minden új konzolnál benne vannak a pakliban. A Wii U hazánkban háromféle kiszerelésben kapható: a Basic csomag 89 990 forintba, a Premium kiszerelés 104 990 forintba, a ZombiU-s pakk pedig 119 990 forintba kerül. Hogy mennyi megy el karácsonykor, kiderül, mindenesetre a magabiztos Nintendo sikerre vár.

Igaziakra váltja a biorobotokat a Foxconn

A világ legnagyobb elektrotechnikai alkatrészgyártója, a kínai Foxconn megelégelte a sok ellenük indult eljárást, és a sajtó folyamatos savazását: bejelentették, hogy az elkövetkezendő évek során az egymilliós dolgozói állomány legveszélyesebb feladatokat végző tagjait „humanoid robotokra" cseréli, így előzve meg egy rakás balesetet. A beruházás hatalmas összegeket emészt fel, de elemzők szerint hosszú távon roppant kifizetődő lehet – ha így lesz, valószínűleg mások is követik a megacég példáját.

Csökken a processzorpiac

A Mercury Research harmadik negyedéves jelentése szerint a tavalyi évhez képest 9%-os visszaesés mérhető a processzorok piacán, és a PC-s ipar egyáltalán nem érzi egészségesnek magát. Az Intel részesedése nőtt, míg az AMD-é arányosan csökkent, igaz, utóbbi az API-k szegmensében még mindig nyerésre áll. A 9%-os visszaesés valószínűleg a Windows 8 „érdeme", bár ez csak később nyerhet megerősítést.

Sony Walkman NWZ-F805

TELEFONBÓL ZENELEJÁTSZÓT

[ÍRTA CHOCHO] **A modern médialejátszók olyanok, mint az okostelefonok, csak épp beszélni nem lehet rajtuk. A Sony is előállt a legújabb walkman-zászlóshajósorozattal, az F800-zal, melyből a 16 GB-os modell, az F805 járt nálunk. Vajon megéri manapság mp3 lejátszót venni...?**

Az iPod Touch sikerére megszaporodtak a különböző, okos médialejátszók, melyek célja, hogy a telefonunkról levéve a terhet, zenét hallgassunk, filmeket nézzünk, játsszunk és netezzünk rajtuk – pont, ahogy egy tablet esetében, csak jóval kisebb, zsebbarát méret mellett. Az iPod legnagyobb riválisa nyilván a Samsung istálló Galaxy WiFi sorozata, melyből ki tudja, épp hányadik modell került a boltokba nemrég, de persze lehetetlenség, hogy pont a Sony maradjon ki a jóból. Az a Sony, ami annak idején feltalálta a walkmant, a cég, amit mind a mai napig a zenei technológiák úttörőjeként tisztelünk. Nos, a walkman nem halt meg, csak átalakult: analóg és optikai meghajtók után immár sima mp3-lejátszó lett a neves márkából, megannyi extra funkcióval, nehogy unatkozzunk a vonaton, vagy a repülőgépen. Egy gond van csak: ezek a készülékek az okostelefonok mellett gyakorlatilag feleslegesek, és ez alól az egyébként nem túl átgondolt F805 sem kivétel.

XPERIA-ÉLMÉNY?

Az F800 sorozat 16 gigabájtos (ebből nagyjából 12 szabad, melyből alaphangon négy gigát foglalnak az alkalmazások és a demóalbumok) modellje első ránézésre úgy néz ki, mint egy új generációs Xperia telefon. Szögletes, elegáns vonásairól kilométerekről megállapíthatjuk, hogy a Sony termékéről van szó, és ehhez még csak rá se kell néznünk a készülék tetején ezüstösen csillogó emblémára. Az, hogy ez nem mobil, hanem médialejátszó, a jobb alsó sarok walkman-logójából derül ki, máskülönben simán eladható lenne a sarki telósnál.

Sajnálatos viszont, hogy a gyönyörű dizájnt kissé átgondolatlan műszaki tervezés rombolja. A jack-bemenet a lejátszó alján foglal helyet, azaz folyton fejjel lefelé kell a zsebünkben, vagy az övünkön hordani. Közvetlenül mellette található a töltő dugasza, mely egyszersmind az adatkapcsolatokért is felel. Sőt, ha jobban meggondoljuk, csak azokért, lévén rendes töltő nincs a dobozban, a Sony kizárólag egy speciális végű USB-kábellel ajándékozza meg a vásárlókat. Ez nemcsak, hogy olcsó trükk, de elég kiábrándító is, főleg, mert nem elég, hogy a kábel vége nem klasszikus mini- vagy microUSB (tehát nem tanácsos elhagyni), de egy vonaton, vagy utazás során kell, hogy legyen egy másik töltőnk, különben annyi az élvezetes zenehallgatásnak. A hangerő szabályozó a baloldalon rendben van, igaz, rossz helyre tenni művészet lett volna, a készülék bekapcsoló gombja pedig az F805 tetején található. A 100 grammos súly épp határeset, a mérettel viszont nem lesz baj, az F800-as bármilyen zsebben kényelmesen elfér.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- 3,5 colos LCD érintőpanel
- 8 (F804), 16 (F805), 32 GB-os (F806) modellek
- súly: 100 gramm
- dimenziók: 56,8x114,5x8,9 mm
- ár: 75 ezer forint
- töltő nincs a dobozban
- színek: piros és fekete
- lejátszott hangformátumok: FLAC, MP3, AAC,HE-AAC, WMA, Linear PCM
- lejátszott videoformátumok: MPEG4, AVC (H.264 – 1080p), WMV
- operációs rendszer: Google Android 4.0.4
- hardver: Nvidia Tegra 2 processzor 1 GHz-en, 512 MB RAM

AZ OKOSTELEFONOK MELLETT EGYRE KEVÉSBÉ VAN ÉRTELME A PUSZTÁN ZENELEJÁTSZÁSRA ÉS JÁTÉKRA TERVEZETT ESZKÖZÖKNEK, DE EGY „BUTATELEFON" MELLÉ AZ NWZ-F805 JÓ VÁLASZTÁS LEHET

A KIS ROBOT EZT IS MEGOLDJA

Az F805-öt Android 4.0.4-es operációs rendszer hajtja, méghozzá meghökkentően gyorsan. Komolyan, a pár oldallal arrébb tesztelt Nexus 7 mellett ez számít az eddigi leggyorsabb nálunk járt androidos kütyünek – még akkor is, ha az egyszerre futtatott alkalmazásokkal már meggyűlhet a baja. A menük szép folyékonyak, a látvány tűélesen feszít a 3,5 hüvelykes, 800x480-as natív felbontású LCD kijelzőn, azok pedig, akik hozzám hasonlóan androidos készülékekhez szoktak, egyből otthon érzik magukat. Mindent megkapunk, mi szem-szájnak ingere, van WiFi, GPS, szépen fut az Angry Birds és a Cut the Rope, a támogatott formátumok száma pedig közel végtelen – nyugodtan felpakolhatjuk zenéinket és videóinkat, nem fogunk csalódni, s ha valami mégsem indul el, tuti, hogy találunk hozzá való alkalmazást a Google Playen. Az, hogy a képernyő túl kicsi filmnézéshez, már egyéni probléma, s mivel a hangminőség a szó szoros értelmében tökéletes, kijelenthetjük, hogy mint médialejátszó, az F805 remekül teljesít. S akkor még nem is említettük a Walkman Classic alkalmazást, mely a régi, kazettás walkmanek minőségét hivatott visszaidézni. Az akkumulátor is bírja a strapát, egy teljes napi zenehallgatás és WiFi kapcsolat meg sem kottyant neki, az aksi csak 20%-ot merült. Viszont a videók és a játékok elég keményen zabálják az feszültséget, rendszeres használatuk után éjszakára nem árt töltőre tenni a készüléket.

AJÁNLOTT?

Van azonban egy pici bibi: mindezt már bármelyik prémium okostelefon tudja, ami az elmúlt két évben piacra került. A hangminőséget némi buherálással utol lehet érni (rengeteg applikáció van erre, még az ingyenes szférában is), és a készülék fülhallgatója sem egy világbajnok, hisz nincs rajta hangerőszabályzó, holott ezt azért elvárnánk ennyi pénzért. S hogy mennyi az annyi? Nos, az F805-ös látványos kütyü, de az érte elkért 75 ezer forintos árból már vásárolhatunk olyan telefont, ami ismeri a fenti funkciókat. Extrákból pedig csak egy sor fülhallgatóhoz való gumigyűrű, meg egy igen silány, műanyagból fröccsöntött övtartó jár.

Jön hát a 64 ezer dolláros kérdés: mégis kinek ajánljuk az F800-ast? Nos, maximum olyan felhasználóknak, akiknek nincs okostelefonjuk, vagy csak kezdetleges, olcsó modellt használnak. Esetleg azoknak, akiknek fontos, hogy a telefon állandóan elérhető legyen, és nem szeretnék meríteni a zenehallgatással.

A MAGYAR EXTRÉMSPORT, URBAN LIFESTYLE ÉS ZENEI MAGAZIN
OFFLINE
MEGJELENIK NEGYEDÉVENTE!
OFFLINE.HU I OFFLINESHOP.HU

Google Nexus 7

ANDROID 7 HÜVELYKEN

[ÍRTA BEDA BALÁZS] **Nyáron, a Google I/O alkalmával került bemutatásra a második Nexus tablet, a Nexus 7. A készülék immár az Asus üzemeiből került a boltok polcaira, és nem meglepő, hogy ők lettek megbízva a táblagép elkészítésével, ugyanis mérnökeik korábban a Transformer széria tagjaival már bizonyítottak.**

A stílusosan minimalista csomagolásban a szokásos tartozékok kaptak helyet, azaz a rövid használati útmutató mellett egy microUSB kábel, valamint egy töltőfej, és ahogy azt már megszokhattuk, táblagép mellé fülhallgató nem jár. A kicsomagolás után egyszerű, letisztult látványban lehet részünk, a formatervezők újfent megdolgoztak a pénzükért. A Nexus 7 egy 198,5 milliméter magas és 120 milliméter széles, 340 grammos gép, amit a mérete okán zsebben már nem a legkényelmesebb hordani, ellenben egy táskában nem sok helyet foglal, és tömegéből adódóan nem is húzza le azt. Az előlapon, ahogy az már a nevéből is kiderül, egy hét hüvelykes kapacitív érintőképernyő foglal helyet, körülötte műanyag keret, tetején egy 1,2 megapixeles kamera, ami videotelefonáláshoz, Skype, illetve Google Hangout hívásokhoz tökéletesen megfelel. A vezérlőbillentyűk funkcióit, ahogy azt a Honeycomb (3.0) óta megszokhattuk, a képernyő alján három virtuális gomb látja el, és mindezt a Corning által szállított, a Samsung készülékeinél Gorilla Glass névre keresztelt üveglap borítja.

A hátlap szintén az egyszerűség jegyében készült, fekete, matt, bordázott műanyagról beszélünk, aminek a tetejére egy Nexus, az aljára pedig egy Asus felirat van gravírozva. Utóbbi alatt található a hangszóró, ami elég rossz helyre került, ugyanis a használat során nehezen megoldható, hogy ujjainkkal ne takarjuk le, ezzel még jobban visszafogva az egyébként is teljesen átlagos hangminőséget. Mikrofonból kettő is van a gépen, egy a tetején, egy pedig az oldalán, utóbbi mellett helyezkedik el egy 4 érintkezős csatlakozó, melynek segítségével a későbbiekben külön megvásárolható fizikai billentyűzetet is csatlakoztathatunk a tablethez. A főkapcsoló és a hangerőgombok a jobb oldalon találhatóak, az utóbbiaknak elég körülményes a használata, és a lekerekítés miatt az előbbi is kényelmetlen bizonyos helyzetekben.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **dimenziók:** 198,5x120x10,45 milliméter
- **súly:** 340 gramm
- **képátló és felbontás:** 7 hüvelyk, 1280x800 kapacitív IPS-kijelző
- **változatok:** 16, 32 GB-os, WiFi és HSPA+
- **hardver:** 1,3 GHz CPU, GeForce ULP grafikus chip, 1 GB RAM
- **Bluetooth, microUSB 2.0, RSS, GPS, NFC**
- **oprendszer:** Android 4.1
- **akku:** 4325 mAh
- **alapmodell:** 70 000 Ft

ZSELÉS BAB

A Nexus 7-en a vele egyidőben bejelentett operációs rendszer, a Jelly Bean, azaz a 4.1-es Android kapott helyet, ami a megjelenés óta további frissítéseken esett át. A Nexus széria lényege, hogy a gyártók, jelen esetben az Asus által összerakott gépre a Google személyesen biztosítja a rendszert, valamint annak frissítéseit, minimum két évig. Esetünkben a hardver és a szoftver fantasztikus párost alkotnak, a 4.1 úgy hasít a készüléken, ahogy azt korábban androidos táblagépnél, de még telefonnál sem tapasztalhattuk, ám ez nem akkora csoda, hiszen – a baráti ár ellenére – a borítás alatt elég ütős és korszerű alkatrészek dolgoznak.

HA TABLETRE VÁGYSZ ÉS AZ ANDROID FELÉ HÚZ A SZÍVED, AKKOR A GOOGLE NEXUS 7-NÉL JOBB VÉTELT ALIGHA TALÁLSZ MOSTANÁBAN

A 4.1 magával hozta az Android egyik legnagyobb újdonságát, a Google Nowt. Ez a szolgáltatás a keresőfunkciókat kibővítve további lehetőségeket kínál, ilyen például a hang vagy szöveg alapú, a felhasználó aktuális és korábbi pozícióját használó keresés. Ezt úgy kell elképzelni, mint a billentyűzet beépített szótárát, ami folyamatosan, a gépeléseinket megfigyelve bővül. Attól függően, hogy mikor és hol tartózkodunk, a Now megtanulja, hogy hol lakunk, hol van a munkahelyünk, illetve melyek a kedvenc helyeink a városban, és ennek megfelelően adott időpontokban információt küld készülékeinkre a tömegközlekedésről vagy a forgalomról, navigál minket az utakon, értesít a naptárba felvett találkozókról és eseményekről. Magyarországon egyelőre korlátozottak a Google Now lehetőségei, de a keresőóriást ismerve ez a későbbiekben változni fog.

Fontos megemlíteni, hogy a 16 GB-os Nexus 7 modellekből hiányzik a SIM-kártya foglalat, így minden telefonálással és üzenetküldéssel kapcsolatos funkció kimaradt a készülékből, értelemszerűen az előbbi, és valamennyi szolgáltatás csak WiFi hálózat segítségével érhető el. Ez persze nem azt jelenti, hogy a masina offline állapotban teljesen használhatatlan. A Google Mapsben például már offline térképek készítésére is van lehetőség, valamint a Google Playből számos olyan ingyenes alkalmazás tölthető le, amivel weboldalakat és híreket lehet lementeni, olvasólistára tenni.

Az alapértelmezett böngészőt az utolsó frissítésekben a Google a sajátjára, azaz a Chrome mobil verziójára cserélte. Ennek legnagyobb előnye, hogy könnyedén szinkronizálhatjuk az előzményeinket, könyvjelzőinket, illetve a megnyitott oldalakat, ezzel még könnyebbé téve az eszközeink közötti ingázást. Már lehetőség van hangalapú szövegbevitelre is. A rendszer érti a magyar nyelvet, és viszonylag hamar hozzászokik az adott beszédstílushoz, bár vannak kifejezések, amiket sehogy sem akar megérteni. A billentyűzet szótárához hasonlóan ez is folyamatosan tanul, többszöri felismerés után már könnyebben érti, és gyorsabban dolgozza fel a hallottakat.

ÁR-ÉRTÉK BAJNOK

A gép szerencsére nem örökölte az általános Android bugokat, és annak ellenére, hogy hazánkban a Google Play még nem kínál olyan lehetőségeket, melyekkel száz százalékosan ki lehetne használni egy tabletet (pl.: filmkölcsönzés, zenevásárlás, újságos stb.), a Nexus 7 birtokolja az ár-érték bajnoka címet a maga hét inches kategóriájában. A 8 GB-os verzió csak a megjelenést követő 1-2 hónapban volt kapható, jelenleg 16 és 32 GB-os, WiFi-s modellek közül választhatunk, valamint utóbbi már HSPA+ változatban is elérhető, áruk 70 000 és 100 000 Ft között mozog.

SONY RF810RK WIRELESS FEJHALLGATÓ

Egy fejhallgató minden gamer számára alapkövetelmény, és ha az eszköz drótnélküli kivitelű, az csak külön jó, hiszen az ember mindig örül, ha egy kábellel kevesebb tekereg a gép körül. Novemberben a Sony wireless fülesét teszteltük, kiderül, hogy mit nyújt az RF810RK éles bevetés közben.

A fejhallgatót a dobozból kiemelve az első dolog, ami megragadja a figyelmünket, az a méret. A fülest a fejünkre helyezve leginkább Mickey Mouse-ra hasonlítunk, de persze egy otthoni használatra tervezett füles esetében nem az az elsődleges szempont, hogy szépen/trendin nézzünk ki benne. A termék dobozában kutakodva találunk még egy adóegyeséget, ami a rádiójelet továbbítja, egy hálózati adaptert, illetve egy speciális (ráadásul tölthető) elemet, amit a fejhallgató bal felébe kell behelyezni. Magán a fülesen találunk egy bekapcsoló gombot, egy ledet, ami jelzi a készülék állapotát, illetve csatornaváltó gombot (az adó két frekvencián képes továbbítani a jelet), hangerőszabályzót, és egy külön bemenetet, amivel az adóegységre köthetjük a fejhallgatót – így tudjuk majd tölteni a korábban behelyezett akkumulátort.

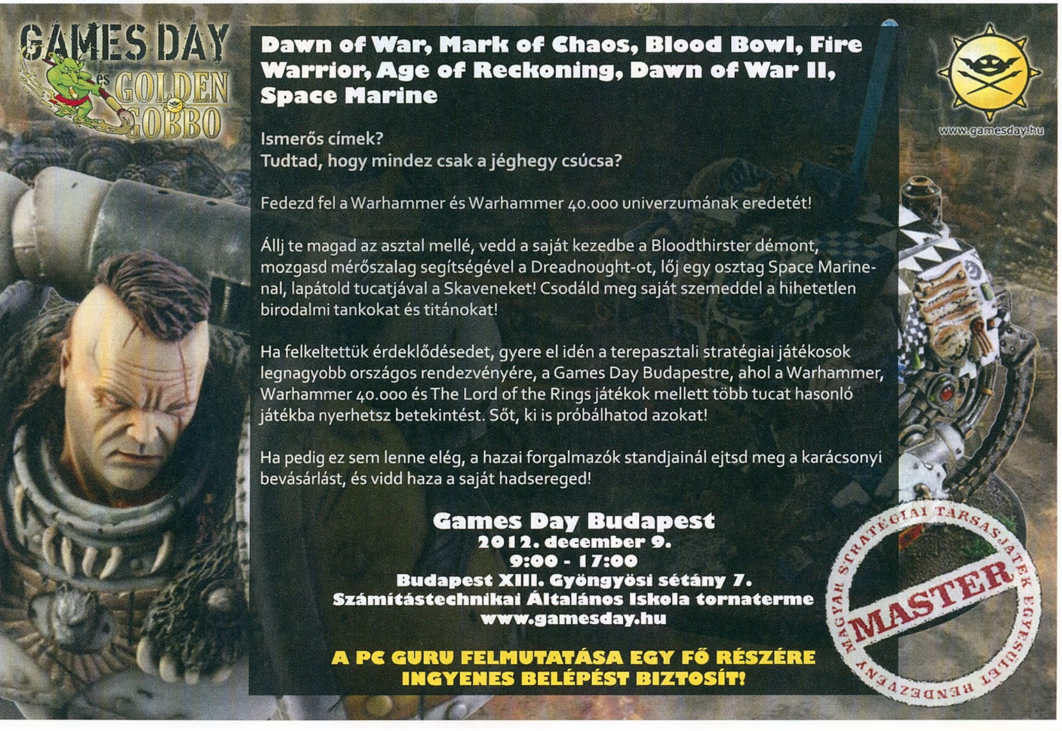
8.0

Eszköz
fejhallgató
Info
www.sony.hu
Ár
kb. 10-12 000 Ft

Miután beüzemeltük a készüléket, jöhet az első próba. Az RF810RK alapvetően kényelmes, ami főleg annak köszönhető, hogy a fejünk nem találkozik a fejhallgató műanyag részeivel, ugyanis középen helyett kapott egy bőrpánttal felvértezett gumiszalag, ami kényelmesen a fejünkre simul. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a füles szorossága/lazasága egyáltalán nem állítható, amiből az következik, hogy az átlagosnál kisebb fejjel rendelkező felhasználókra egész egyszerűen nem lesz jó ez a készülék (lötyögni vagy lógni fog), illetve az is biztos, hogy nem ezzel a fejhallgatóval fogjuk körbetáncolni a nappalit, ugyanis a gumiszalagnak nem sok tartóereje van, tehát a hirtelen mozdulatoktól könnyen leszállhat a fejünkről az egész szerkezet – az esetleges beszerzés előtt tehát mindenképpen érdemes tartani egy „főpróbát", ugyanis az RF810RK kialakítása egész egyszerűen nem univerzális, nem feltétlenül felel meg minden fejszerkezetnek.

Mielőtt rátérnénk a hangzásra, egy dolgot semmiképpen nem szabad elfelejteni: ez a fejhallgató az alsó árkategória versenyzője, tehát már 10 000 forint környékén is hozzá lehet jutni, azonban éppen emiatt színtiszta hangélményt nem is lehet elvárni tőle. Az RF810RK a középkategória alsó mezőnyébe sorolható be, tehát tökéletes játékra, YouTube-os zenehallgatásra, tévézésre, azaz hétköznapi használatra, azonban a vájtfülűek igényeit nem fogja kielégíteni, már csak azért sem, mert a vezetéknélküli megoldásnak köszönhetően mindig találkozhatunk némi statikus alapzajjal, illetve az általános hangminőség is valamivel rosszabb/torzabb, mint egy hasonló kategóriájú, de vezetékes füles esetében. Pozitívum viszont, hogy a készülék mellé csomagolt adó kiválóan működik. A 100 méteres hatótávolságot ugyan nem volt lehetőségünk letesztelni, de a közvetített jel kellően erős, az adó komolyabb minőségromlás nélkül, akár több falon keresztül is képes zavartalanul közvetíteni a zenét a fejhallgatóba.

A SONY RF810RK tehát nem egy tökéletes készülék, de az ár/érték aránya pont megfelelő, ha tehát valaki nem professzionális fülesre vágyik és többre értékeli a zsinórmentes megoldást, mint a teljesen tiszta hangokat, akkor ezzel a fejhallgatóval nagyot nem tévedhet.



Vásárlási tanácsadó

ÍGY VEGYÉL NOTEBOOKOT 100 EZER FORINT ALATT

[ÍRTA HORVÁTH PATRIK] **Vészesen közeleg a karácsony, és a statisztika, valamint a Win8 megjelenése miatt aligha lankad majd a lelkesedés a notebookok iránt, legalábbis minden közelmúltban készült felmérés erre utal. A gazdasági válság talán most érezteti majd igazán hatásait, hiszen a nagyobb áruházak prospektusain is egyre kevesebb a 200 ezer forint feletti készülék, sőt, a legtöbben igyekeznek még ennél is lejjebb szorítani a plafont.**

Pár évvel ezelőtt a 100 000 forint alatti régiót gyakorlatilag az apró kijelzőkkel szerelt, lassú, de kifejezetten energiatakarékos platformokkal szerelt netbookok uralták, mára viszont ez a trend gyökeresen megváltozott. Bár továbbra is megtalálhatók a netbookok a kínálatban, az eladásokból már nagyon kis szeletet tudnak kihasítani, ami két tényezőnek köszönhető. Az egyik a tabletek térnyerése, amelyek a rohamtempóban fejlődő hardvereknek és kijelzőknek hála ma már közel sem számítanak annyira luxus dolognak, mint az első iPad megjelenésekor. A másik a belépő szintű – ugyanakkor teljes értékű – architektúrák fejlődése, amely elhozta az átlag felhasználóknak mindazt, amelyet két évvel ezelőtt egy átlagos noteszgép nyújtani tudott. Mostani írásunkban arra keressük a választ, hogy létezik-e olyan noteszgép 100 ezer forint alatt, amelyet keserű szájíz nélkül tudunk ajánlani, illetve némi útmutatást szeretnénk adni azoknak, akik ebben a régióban próbálnak eligazodni a több száz különböző típus, illetve kiszerelés között.

Ha a netbookokat kivesszük a kalapból, akkor két platform közül választhatunk. Az egyik az AMD első, illetve második generációs Brazos architektúrája, a másik az Intel Sandy Bridge alapú Celeron processzorai. Közös pont a két platform között, hogy a processzorokban videokártyát is találunk, az AMD-nél ez modelltől függően valamilyen HD szériás Radeont jelent, az Intelnél pedig kivétel nélkül egy első generációs HD Graphicsot. Bár mind az AMD E, mint az Intel Celeron B szériája kétmagos processzorokat tartalmaz, érdemes különbséget tenni köztük, hiszen a hasonló órajel megtévesztheti azokat, akik nincsenek tisztában, melyik architektúra „mire való".

AMD VAGY INTEL?

Az AMD Brazos platformja elsősorban a netbookokba szánt Intel Atom ellen indult harcba nem is olyan régen, ám hamar kiderült, hogy összteljesítményét tekintve jóval túlmutat riválisán. A processzorban található grafikus vezérlő lényegesen gyorsabb volt az Intel megoldásánál, amelyet ráadásul generációról generációra tovább butítottak, miközben az AMD felfelé menetelt. Mindkét platform különös ismertetőjele az alacsony energiafelhasználás, így főleg olyan vásárlóknak ajánlották őket annak idején, akiknek az akkumulátoros üzemidő a mindenük.

Hamar kiderült ugyanakkor, hogy hiába az alacsony órajel és a fogyasztás miatt kicsit egyszerűsített architektúra, az AMD platformja a mindennapos felhasználást tekintve jóval gyorsabb, mint az Intel Atom architektúrájának bármelyik generációja (főleg a videokártyában rejlő hardveres gyorsításnak köszönhetően), így elkezdték őket egybegépekbe és nagyobb kijelzővel szerelt noteszgépekbe is belepakolni, ez által népszerűségük rendkívüli mértékben nőtt hónapról hónapra.

Ezzel szemben a kétmagos, Sandy Bridge alapú Celeron B800-as család egy klasszikus olcsósított platformot takar. A Core i3-ból kihagyták a virtuális többszálúság (Hyper Threading) támogatását, illetve a másodlagos cache memória 33%-át is kidobták a kukába, így született meg az amúgy órajel csökkentésen is átesett B810 (1.6 GHz), illetve B820 (1.7 GHz). A bennük található Intel HD Graphics grafikus vezérlő filmnézésre abszolút kiváló, 3D-s teljesítményeket ugyanakkor – főleg a nem túl acélos drivereket ismerve – igencsak visszafogott, főleg, ha az AMD HD7340-es Radeonjával hasonlítjuk össze. Nem szabad ugyanakkor leírni az Intel olcsó szériáját, hiszen nyers erőben egyér-

PLATFORMOK EGYMÁS KÖZÖTT

Processzor	Intel Celeron B820 1.7 GHz	AMD E2-1800 1.7 GHz
Videokártya	Intel HD Graphics	AMD Radeon HD7340
CPU tesztek (AIDA64)		
Queen	8092	5493
Photoworxx	12828	5080
Julia	2673	969
Mandel		
CPU tesztek (PCMark 7)		
Képfeldolgozás	5,46	2,81
Böngészés	5,93	2,87
Titkosítás	32,3	26
Játékok (fps-érték)		
DiRT2 Demo - 1366x768 Ultra Low	26	34,8
Far Cry 2 - 1366x768 Low DX9	24,8	23,3
Resident Evil 5 - 1366x768 Low	23,2	24,8
Street Fighter IV - 1366x768 Low	33,9	40,3
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat - 1366x768 Min.	74	73
The Last Remnant - 1366x768	13,2	14,7
Hard Reset - 1366x768 Low	13,7	11,2
Mafia II - 1366x768 Low	9,1	12,2
Sleeping Dogs - 1366x768 Low	8,7	14,4
Üzemidő (azonos kapacitásnál)		
Minimális terhelés esetén	5,6 óra	7,1 óra
Full HD filmnézés maximális fényerőn	2,7 óra	3,7 óra
Maximális terhelés	1,1 óra	2,2 óra

A PC GURU EZT AJÁNLJA: LENOVO IDEAPAD B575E

Egyértelműen kiemelkedik a tömegből a Lenovo belépő szintű Ideapadje, amely a nálunk járt közel 10 notebook közül a legkevesebb kompromisszumot jelenti a leendő tulajdonos számára. Az AMD Brazos platformjával nem kell lemondanunk a játékokról, ugyanakkor a hosszú akkumulátoros üzemidőről sem. Ehhez társul a rendkívül halk és hatékony hűtőrendszer, amely jó tulajdonságait a legizzasztóbb helyzetben is megtartja. A felszereltségre sem lehet panasz, hiszen a memóriakártya-olvasó és a Bluetooth mellé kapunk egy USB 3.0 csatlakozót is, ráadásul a Lenovo azon kevés cégek közé tartozik, akik mellékelik a Windows telepítés után elengedhetetlen meghajtó programokat is egy lemezen, így nem kell őket egyesével levadásznunk az internetről. Azt pedig, hogy a remek színvilággal megáldott matt kijelzőt, vagy a szinte tökéletes billentyűzetet kedveltük jobban, máig nem sikerült eldönteni.

CPU:	AMD "Brazos" E2-1800 1.7 GHz Dual-Core
RAM:	4 GB DDR3-1600 MHz
VGA:	AMD Radeon HD7340
Kijelző:	15,6" matt bevonatú LED (1366x768)
HDD:	Toshiba 320 GB 5400 rpm 8 MB cache
Hálózat:	Realtek Gigabit Ethernet, ill. 802.11n WiFi
Csatlakozók:	USB 2.0/3.0, HDMI, D-Sub
Egyéb:	Bluetooth, SD kártyaolvasó
Bruttó ár:	96 ezer Ft

telműen jobb az AMD leggyorsabb E2-1800-as CPU-jánál is, ebben semmi meglepő nincs. Szintén bizakodásra adhat okot, hogy a Sandy Bridge architektúra fogyasztás tekintetében érzékelhető előrelépést mutatott a korábbi Arrandale-hez képest, így előállhat olyan helyzet, amikor a lassabb VGA-val, de erősebb CPU-val rendelkező Intel platform hasonló üzemidőre képes, mint a fordított arányokkal rendelkező AMD Brazos.

Ha megnézzük a játékok alatt mutatott teljesítményeket, akkor jól látható, hogy az AMD összességében ütőképesebb csomagot ad a felhasználóknak, főleg, ha hozzávesszük mindehhez, hogy a meghajtó programok tekintetében az Intel előtt járnak, így grafikai hibák és egyéb furcsaságok jóval kisebb számban fordulhatnak elő. Szintén az AMD malmára hajtja a vizet a már említett alacsony fogyasztás (amely főleg a terhelés növekedésével párhuzamosan válik egyre inkább nyilvánvalóvá), így az üzemidő tekintetében gyakorlatilag kihívó nélkül hódítja el a képzeletbeli trófeát.

A mérleg nyelve ugyanakkor az Intel felé billen abban az esetben, ha viszonylag ritkán játszunk, hiszen ilyenkor egyértelműen gyorsabb a B800-as széria, hiába hívják Celeronnak – amely pár embernél a lassú gépek védjegyét jelenti, helytelenül.

FONTOS A KIJELZŐ

Most, hogy alaposan kiveséztük a fő hardver komponenseket, érdemes megemlíteni azokat a teljesítménnyel nem összefüggő részeket, amelyek kritikusnak számítanak egy olcsó készülék esetében. Itt van rögtön a kijelző, amely drágább kategóriákban jellemzően tükröződő bevonatot kap, és elvétve találkozhatunk csak matt panelekkel. Nos, örömmel jelentjük, hogy a 100 ezer forint alatti régióban ez az arány jóval kellemesebb, hiszen a HP, a Lenovo és az Asus is készít borotválkozásra kevésbé alkalmas LCD kijelzőkkel ellátott noteszgépeket.

Bár valóban nem mindegy, milyen kijelzőt nézünk az alatt a pár év alatt, amíg nálunk van a termék, talán ennél is fontosabb, hogy milyenek azok az alkatrészek, amelyeket, ha akarunk, se nagyon tudunk kicserélni másmilyenre. Ilyen többek között a billentyűzet és a hűtőrendszer. Általánosságban elmondható, hogy az olcsóbb gépek hűtését a legtöbb gyártó hibátlanul oldja meg, a készülékek nagy százalékban ráadásul nemcsak elfogadható hőmérsékleti értékeket, de – ami még nagyobb szó – alacsony zajszintet is produkálnak. Bár a maximális fogyasztási mutatókat vizsgálva az AMD egyértelműen köröket ver az Intelre ebben a régióban, mégsem jelenthetjük ki kategorikusan, hogy a Brazos alapú notebookok halkabbak a Celeron processzorral szerelteknél (erre remek példa a HP 655 (AMD) és az Asus X55A (Intel), ahol utóbbi jóval halkabb az előbbinél, ha kemény munkára kerül a sor).

BILLENTYŰZET ÉS TOUCHPAD

A klaviatúra szintén nagyon fontos kérdés, hiszen az asztali gépekkel ellentétben a notebookoknál nem állja meg a helyét az a kijelentés, hogy „ha rossz, legfeljebb veszek egy másikat párezer forintért". Vásárlás előtt érdemes tehát szétnézni egy szakboltban vagy olyan helyen, ahol több, ebbe a kategóriába tartozó notebook van kiállítva, és csekkolni, melyiken tudunk kényelmesebben, kevesebb melléütéssel gépelni. A teszt során összesen kilenc készüléket vizsgáltunk meg és hosszas gondolkodás nélkül kijelenthető, hogy ezek közül egyértelműen a Lenovo Ideapad B575e-nek volt toronymagasan a legjobb billentyűzete. Amikre érdemes odafigyelni a már említett két szempont mellett, a gombok stabilitása (vagy éppen instabilitása), a klaviatúra alátámasztása (mennyire süllyed be, ha a középső részén gépelünk), illetve a használat során produkált zaj, amely relatív, ugyanakkor éppen ezért nehezen meghatározható (a HP 655 esetében például rezonált a klaviatúra alja, mintha nem lett volna megfelelően rögzítve).

Akik sokat utaznak, illetve nem csak otthon, kollégiumban használják a notebookot, azok számára fontos lehet a touchpad minősége. Nos, a jó hír az, hogy a legtöbb készülék már ebben a régióban is támogatja a multitouch gesztusokat, mint például a kétujjas görgetés, illetve forgatás. A hasznos felület nagyságában ugyanakkor jelentős eltéréseket tapasztalhatunk, csakúgy, mint a kialakításban, hiszen vannak olyan termékek, ahol a gombok közös részt képeznek az érintés érzékeny felülettel, így amikor nem kattintunk velük, hasznos területnek minősülnek – szemben a klasszikus gombos kialakítással bíró megoldásokkal.

PLUSZ AZ APRÓSÁGOK

Akik sok adatot mozgatnak gépről gépre, azoknak mindenképpen fontos tényező lehet, hogy egy-két típus már rendelkezik USB 3.0 csatlakozóval is, és ehhez nem kell feltétlenül a 100 ezres határhoz közel levő modellekre gondolni, 90 ezer alatt is találunk olyan típust, amelyen ott figyel a kék port. A webkamerával, a kártyaolvasóval, illetve a HDMI kimenettel szinte nem is kell foglalkoznunk, hiszen gyakorlatilag nem tudunk olyan készüléket venni ma már ebben az árkategóriában sem, amely ne rendelkezne mindegyikkel.

Szintén érdemi változás a pár évvel ezelőtti trendekhez képest, hogy szinte minden készülék kivétel nélkül két év garanciával kerül forgalomba, és nagyjából 8-10 ezer forintért (jellemzően a vásárlástól számított 30-90 napon belül) ezt további egy évvel meg is toldhatjuk. A hardver tekintetében tipikusnak mondható a 2 GB memória és a 320 GB-os merevlemez, amit olykor nem is egyszerű cserélni, hiszen a billentyűzet alá kerül, ennek mindenképpen nézzünk utána vásárlás előtt, ha ilyen jellegű terveink vannak. Bár nem törvényszerű, de könnyen előfordulhat, hogy csupán egyetlen memória foglalatot találunk pár notebookban, és ez a bővíthetőséget igencsak lekorlátozza, de nem hivatalosan bármelyikbe tehetünk 8 GB-os modult, márpedig ez a mennyiség a következő 2-3 évre elég kell, hogy legyen.

MANAPSÁG MÁR 100 000 FT-BÓL IS LEHET REMEK NOTEBOOKOT VÁSÁROLNI, AZONBAN NEM ÁRT MEGFONTOLTNAK LENNI – EBBEN IGYEKSZÜNK SEGÍTENI

ÚTRAVALÓ

Végezetül két jótanács. Az egyik, hogyha valahol, akkor ebben a régióban feltétlenül igaz az a mondás, hogy több pénzért legfeljebb gyorsabb, nem feltétlenül jobb notebookot kapsz. A másik, hogy érdemes figyelni a kifutó típusokat, mert azon kívül, hogy jelentős kedvezményekkel vihetők haza, sokszor gyorsabb hardvert tartalmaznak, mint a legfrissebb modellek. Erre remek példa az Acer Aspire 5742ZG, amelyben egy első (!) generációs Core i családba tartozó Pentium processzor található, viszont mellette nemcsak egy integrált HD Graphics tanyázik a motorháztető alatt, hanem egy GeForce GT 520M, amely kétszer gyorsabb, mint bármelyik másik videokártya, amelyet a 100 ezer forint alatti friss platformokkal megkaphatunk. Ezt a modellt a kispénzű, de játékok nélkül élni nem tudó olvasóink nyugodtan tekintsék titkos tippnek – „minden másra" ott a Lenovo Ideapad B575e.

ÁLOMPC

GURU

ÜNNEPI KÜLÖNKIADÁS

Egész évben sulykoltuk, hát zárjuk az évet is úgy, hogy ismét rávilágítunk – a köpködők minden erőfeszítése ellenére a játékPC és a PC-s játékok köszönik szépen, jól vannak, élnek és virulnak. A konzolok mai szemmel már megkopott grafikáját a közepes PC játékokban is túlszárnyalták, és a sima konzolátiratok többsége is sokkal jobban néz ki PC-n, még ha erre kb. fél éveket is várnunk kell. A játékPC úgy tudta túlélni a nehéz időket, hogy képes volt megváltozni, és árban is sokkal közelebb került a megfizethető szinthez (az olcsóbb PC-s játékokról nem is beszélve). Már egy 25-30 ezer forintos videokártyával Full HD-ben csatázhatunk a legújabb, AAA-kategóriás FPS-ekkel, amire korábban nem volt példa. Karácsonyi extra kiadásunkban összeszedtük a legjobb vételnek számító konfigurációkat, komponenseket, hálózati kiegészítőket és mobil eszközöket, így a mobiltelefonokat, tableteket, ultrabookokat is.

BASIC

Év végére sikerült BASIC GURU PC-nkkel hajszálnyira megközelíteni a mágikus 100 ezer forintos bruttó árhatárt, ráadásul mindeközben az elmúlt hónapokban jelentősen javítottunk is a teljesítményen és a szolgáltatásokon. Egy évvel ezelőtt még 115 ezer forintért tudtunk vállalható, belépő szintű játék PC-t összeállítani – ma ezt 100 ezer forintból megtehetjük. Az alacsonyabb ár ellenére erősebb processzort és nagyságrendekkel jobb videokártyát kapunk, továbbá a gép fogyasztása is csökkent. A másik fontos trend az asztali PC-k zsugorodása: ma már micro-ATX méretbe minden fontosat bele lehet sűríteni kompromisszumok nélkül.

Alaplap	MSI B75MA-P45	17 200 Ft
Processzor	Intel Pentium G2120	22 400 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Apacer 2 GB DDR3-1333MHz	4 800 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7750 1 GB	23 900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	14 900 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 200 Ft
Ház	ASUS TA-8H1	5 900 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	8 500 Ft
Összesen		101 800 Ft

GAMER

Éppen az év végi hajszára érkeztek meg a Piledriver-alapú AMD FX processzorok a magyar boltokba, így sikerült már a legújabb, FX-6300-as modellt beépíteni középkategóriás konfigunkba. A hatmagos processzor 3,5 GHz-en fut, és hatékonyságát tekintve 15-20%-kal jobb elődjénél, emellett a 6300-as modell az igen magas, 125 wattos TDP helyett 95 wattal is beéri. Az előző hónapban ajánlott, kétmodulos, előző generációs CPU-hoz (FX-4170) képest ez a modell kb. 3 ezer forinttal drágább, ám ezt szinte teljesen kompenzálta, hogy a rendszer több eleme is olcsóbb lett.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	21 700 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	33 500 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	4 000 Ft
Memória	8 GB Corsair Vengeance Red DDR3-1600 KIT	10 500 Ft
Videokártya	Gigabyte HD7870 GE OC 2 GB	63 100 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	14 900 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 200 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 200 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13 200 Ft
Összesen		177 300 Ft

ULTRA

A legdrágább komponensek árai tartják magukat a karácsonyi szezonban, így az ULTRA konfig ára sem igen mozgott. Érkezett ugyan néhány új termék ebbe az árkategóriába, de összeállításunk még mindig egy igen fejlett szintet képvisel, ami kb. 2 évig még nevetve elfuttat bármilyen játékot legalább Full HD-ben. Az SSD-nél megmaradtunk a 128 GB-nál, de reméljük, 1-2 hónap múlva már az eggyel nagyobb kategóriából (240-256 GB) szemezgethetünk anélkül, hogy a 300 ezres határt túl messzire elhagynánk. Akinek még maradt némi pénze egy ilyen álomkonfig összeállítása után, esetleg megfontolhatja a 16 GB memóriát is – a Win8 és a jövő játékai egészen biztosan hálásak lesznek érte.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	33 000 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	56 900 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 100 Ft
Memória	8 GB Corsair Vengeance Red DDR3-1600 KIT	10 500 Ft
Videokártya	Gigabyte N670WF2 2 GB OC	103 600 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	24 900 Ft
SSD	OCZ Vertex 4 128 GB	27 300 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4 200 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	14 700 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	18 800 Ft
Összesen		306 000 Ft

SSD

A Samsung néhány éve még sehol sem volt a magyar SSD piacon, így például a 470-es szériája komoly késéssel érkezett csak meg, azonban a cég pillanatok alatt összeszedte magát és miután kiszállt a hagyományos merevlemezek piacáról, agresszív árstratégiával pillanatok alatt beérte – és meg is előzte – a konkurenciát. A jelenlegi, 840/840 Pro széria sok újdonságot hoz, de a tesztek már bebizonyították, hogy a nagyobb számozás ellenére még nem feltétlenül kell a 830-as modelleket messze elkerülnünk. Persze a Samsungnak nincsen egyszerű dolga: az OCZ, a Crucial, a Kingston és a többiek nem adják olyan könnyen ezt a piacot.

AJÁNLATUNK	51 900 FT
OCZ VERTEX 4 256 GB	
ALTERNATÍVA	23 900 FT
SAMSUNG SSD 840 120 GB	

VGA

Ahogy a bevezetőben is írtuk, 2012 fontos év a játékPC-k világában, hiszen ismét sokan felfigyeltek rájuk, mint elérhető árú, jó teljesítményű gépek, amik ma már kicsik, csendesek, és Full HD-ben szebben futnak rajtuk a játékok, mint konzolokon. Ebben oroszlánrésze van a videokártyáknak, amik idén komoly csatákat vívnak egymás ellen. A belépőszint favoritja továbbra is a Radeon HD7750, ami hihetetlen módon hónapról-hónapra egyre olcsóbb tud lenni. Persze aki már VGA-t vesz, válassza inkább a 30 ezer forintos határon táncoló HD7770-et, gondolván a jövőre megjelenő AAA játékokra. A középkategóriában még sok az újonc az NVIDIA oldalán, és az árcsökkentés is lelassult kicsit. Ennek ellenére kiváló kártyákat találunk itt is, legyen az akár a HD7850/7870 vagy a másik oldalon a GTX 660-as széria. A felsőkategóriában továbbra is a GeForce GTX 680 az úr, de ár/értékben talán vonzóbb a HD7970 – már akinek ebben a kategóriában még számít az ár.

AJÁNLATUNK	30 600 FT
SAPPHIRE RADEON HD7770 1 GB	
ALTERNATÍVA	79 900 FT
GIGABYTE GTX 660 TIOC 2 GB	

MONITOR

Idén végleg leköszöntek a Full HD felbontás (1920x1080) alatti monitorok, és már csak elvétve, a legalsó kategóriában találunk ennél rosszabb kijelzőket. A következő szintet alulról a már Full HD-s, de még TN paneles modellek népesítik be, amik már játékra elfogadható méretben (21,5-24) is megfizethetőek. Idén a legnagyobbat a 27 colos monitorok árai estek, illetve megjelentek a megfizethető 23-27 colos, IPS panellel szerelt modellek. Ezeknél már természetesen a legújabb vezérlőket használják, amikkel a frissítési idő kellően alacsonyan tartható, vagyis játékra is alkalmasak ezek a monitorok. Erre jó példa az LG IPS-szériája, ami közel TN áron kínál sokkal jobb képminőséget. Ha lehet hinni az előrejelzéseknek, jövőre a 27 col még olcsóbb lesz és a WQHD felbontású (2560x1440) monitorok is beesnek 100 ezer forint alá. A prémium kategória már a 4K kijelzőké, de persze ezekhez még szükségünk lesz egy-két VGA generációváltásra.

AJÁNLATUNK	158 000 FT
DELL ULTRASHARP U2713HM	
ALTERNATÍVA	41 800 FT
LG IPS234V-PN	

MEREVLEMEZ

A karácsonyi szezonra úgy néz ki, befagyasztották az árakat, és várhatóan 1-2 hónapig nem is számíthatunk változásra pozitív irányban. Az 500 GB-os, 7200 rpm-es merevlemez az a minimum, amivel már lehet jó sebességű PC-t építeni. Egy ilyen HDD 15 ezer forint (vagyis annyi, mint egy gyors, 64 GB-os SSD). Aki már eddig elmerészkedett, annak azt ajánljuk, dobjon még hozzá 5 ezer forintot, így pontosan megduplázhatja a tárhelyet egy WD10EALX merevlemezzel. Ez a Western Digital Caviar Blue egy igen jó HDD, az 1 TB már mindenre elegendő és a sebességgel sem lesz gondunk. Akinek a tárhely az elsődleges szempont, annak a 2 TB-os, úgynevezett Green modellek közül érdemes választania. Ezeket 25-27 ezer forintért lehet beszerezni, ám a nagy tárterülettel és megfizethető árral együtt jár a lassabb, 5400 rpm-es sebesség is – ilyet semmiképp se válasszunk rendszermeghajtónak.

AJÁNLATUNK	20 000 FT
WD CAVIAR BLUE 1 TB 7200RPM	
ALTERNATÍVA	24 900 FT
WD CAVIAR GREEN 2 TB	

ALAPLAP

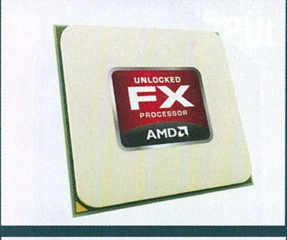
Viszonylag letisztult az alaplappiac év végére, feltéve, ha a kínálatból kiszűrünk minden régi modellt. AMD oldalon az FM2 és AM3+ platformok számítanak, Intel oldalon pedig az LGA1155-re fókuszáljunk – az LGA2011 nagyon drága, ezért csak professzionális felhasználásnál érdemes számba venni őket.

Az AMD-re szavazóknak a 970-es chipkészlettel szerelt alaplapokat ajánljuk – ha ehhez választunk egy új generációs FX processzort, elérhető áron lesz egészen erős gépünk. Az FM2-es platformhoz az A75 chipkészlet a logikus választás – kellően olcsó, felszereltsége pedig kiváló, csak arra figyeljünk, nehogy véletlenül az elavult, FM1 foglalattal szerelt változatot kapjuk, mert a két platform nem kompatibilis. Intel LGA1155-ön a 6-os szériával már ne foglalkozzunk, a hiperolcsó H61-et pedig messzire kerüljük el. A B75 jó választás, 20 ezer forint alatt kapunk SATA6G-t és USB 3.0-át is. A legjobb, amit itt kaphatunk, a Z77, ahol a lapok 22-130 ezer forint között szóródtak szét – az óriási árkülönbség a hozzáadott extrák miatt van. Az arany középút valahol 40-50 ezer forint körül van, de már 30 ezer forintért is kapunk jól felszerelt Z77-es lapot.

AJÁNLATUNK	21 700 FT
GIGABYTE GA-970A-UD3	
ALTERNATÍVA	51 300 FT
ASUS MAXIMUS V GENE	

PROCESSZOR

Ha a platformot kiválasztjuk, egyben a processzorcsaládot is meghatároztuk és a kategóriát is belőttük nagyjából: az AMD FM2 vagy az Intel B75 alsó-középkategóriás gépek alapja lehet, amibe egy integrált VGA-val szerelt CPU-t válasszunk 20-30 ezer forint körül. AMD oldalon az A6/8/10 belépő szinten kiváló választás kategóriájában erős GPU-val, Intel oldalon pedig az új, Ivy Bridge-alapú Pentium lehet jó belépő a játék PC-k világába. Eggyel feljebb az AMD FX-széria igen jó ár/érték arányt képvisel, de mindenképpen ügyeljünk arra, hogy a legújabb generációs, Piledriver modulokkal szerelt modellek közül válasszunk. A felső kategóriát az Intel uralja, ahol tökéletes az elérhető árú, négymagos Core i5-3570K, aki pedig megteheti, a legerősebb Core i7-3770K-t vigye haza, ami minden területen megállja a helyét és még tuningolható is.



AJÁNLATUNK	33 500 FT
AMD FX-6300	
ALTERNATÍVA	56 900 FT
INTEL CORE I5-3570K	

TÁPEGYSÉG

A régi mondás szerint minél nehezebb, annál jobb egy tápegység, de ez csak az első benyomás legyen, továbbá ne higgyünk a megadott teljesítményértéknek – ez sokszor csak elméletben igaz, és terhelés alatt a hatásfok is sokat romolhat egy olcsó, megbízhatatlan tápnál. Figyeljünk oda a gyártóra és a garanciára, valamint sok modellnél már feltüntetik a hatásfokot is. Ez 80% felett már jónak számít, de persze a prémium kategóriában vannak 85-90%-os modellek is. Egy ilyen tápegység még akkor is jobban teljesít, ha az elméleti teljesítménye alacsonyabb, mint egy

olcsó, rossz hatásfokú, de nagyobb teljesítmény leadását ígérő darabnak. Megbízható, jó minőségű tápegységet kb. 8-9 ezer forintért kapunk, a felső határ pedig a csillagos ég – persze eddig elmenni badarság, 20-30 ezer forint magasságában már SLI/CFX-hez is jó tápot kapunk.

AJÁNLATUNK	13 200 FT
FSP 60APN 85+ 500W	
ALTERNATÍVA	18 800 FT
CORSAIR BUILDER SERIES CX600 V2	

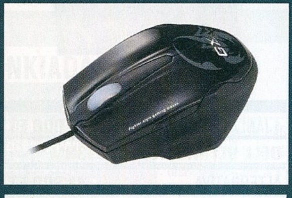
SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Ahogy a játékPC-k – és úgy általánosságban a PC-k – átalakultak, úgy változott meg a hagyományos számítógép ház is. A notebookok kilapultak, az asztali PC-k pedig látványosan összezsugorodtak. Ma már teljes méretű ATX gépet építeni csak akkor érdemes, ha komoly, sok perifériával felszerelt munkaállomást szeretnénk, vagy persze akkor, ha már megvolt több alkatrészünk is, és csak a házból szeretnénk egy jobbra váltani. Ekkor érdemes a Cooler Master Elite 431-et megnézni, ami rengeteg extrát kínál, természetesen a ma már obligátnak számító előlapi USB 3.0-ával egyetemben. A Fractal Design Define szériája magasabb árszintet képvisel, cserébe első osztályú hangszigetelést és kábelmenedzsmentet kapunk. A Cooler Master és a Fractal Design is készít ebben a kategóriában micro-ATX vagy akár mini-ITX házakat, amik hasonlóan jól felszereltek és kompromisszumot sem kell kötnünk – persze egy igazán jól megépített mATX/mITX háznak is rendesen elkérik az árát.

AJÁNLATUNK	14 700 FT
COOLER MASTER ELITE 431 PLUS	
ALTERNATÍVA	30 500 FT
FRACTAL DESIGN DEFINE R4	

EGÉR

Idén minden gyártó megjelent MMO-ra optimalizált egérével, amiknél az elsődleges cél az volt, hogy a lehető legtöbb gombot pakolják egy tenyérnyi helyre. A Razer és a Logitech harcából utóbbi került ki győztesként, aki egy kicsit megdöntötte az egér oldalán elhelyezett 12 gomb felületét, így sokkal egyszerűbben kezelhetőek a makrók, továbbá a második jobb gomb is hasznos újításnak bizonyult. Aki inkább a klasszikus egereket részesíti előnyben, annak a G500-as Logitechet ajánljuk, ami egy tökéletesre csiszolt gamer egér hatalmas felbontással és minden extrával felszerelve. Az olcsóbb mutatók közül érdemes megemlíteni a Genius játékos egerét, ami persze itt-ott kevesebbet tud, mint a nagyok, cserébe viszont sokkal olcsóbb, az ergonómiából pedig nem engedett a cég.



AJÁNLATUNK	7 100 FT
GENIUS MAURUS	
ALTERNATÍVA	13 900 FT
LOGITECH G500	

BILLENTYŰZET

Amilyen egyszerűnek tűnik elsőre a billentyűzetválasztás, olyan nehéz a megfelelőt megtalálni a hatalmas kínálatból. Az olcsó modellekkel Dunát lehetne rekeszteni, és igazából nincs is túl nagy különbség köztük. Érdemes zsinórosat választani, mondjuk a Genius G235-öt, aminél a pirosra festett WASD kombináció látványosan kitűnik a többi gomb közül. Olcsó zsinór nélküli tasztatúrát nem ajánlunk, mert ezeknél vagy a rádió, vagy a fogyasztás nincsen rendben – mindkét probléma rengeteg gondot és fejfájást tud okozni. A drága, kifejezetten játékosoknak szánt billentyűzetek között nagyon sok az angol kiosztású, márpedig egy ilyet magyar matricával elrondítani vétek. Akinek ez nem jelent problémát, az választhatja a Thermaltake CHL002-t vagy a Logitech G105-öt, esetleg a drágább, de nagyon dizájnos Razer DeathStalkert. A drága billentyűzetek közül érdekes még a SteelSeries Shift és a Cooler Master Quick Fire széria is.

AJÁNLATUNK	25 000 FT
RAZER DEATHSTALKER	
ALTERNATÍVA	2 800 FT
GENIUS KB-G235	

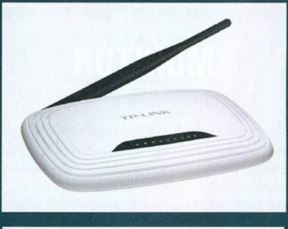
HEADSET

Ma már kb. minden online játékhoz illik headsetet használni, amit a gyártók is felismertek, így a kínálat óriási. Persze a végtelenül olcsó, 1-2 ezer forintos daraboktól senki se várjon minőséget, ezek maximum Skype-ra alkalmasak, játékra és zenehallgatásra semmiképp. Az első, elfogadható modellek valahol 4-5 ezer forint magasságában találhatók, bár túl jó hangminőséget és kényelmet itt se várjunk. Vállalható alternatíva az is, hogy veszünk egy jobb fülhallgatót és hozzá egy egyszerű, asztali mikrofont, vagy notebooknál használjuk a beépítettet. A drágább modelleknél már érdemes zsinór nélküli headsetet választani, vagy zajszűrős modellre szavazni, de a nagynevű hifi gyártók termékei mellett se menjünk el – ők tudják, hogy kell igazán jól szólnia egy fülhallgatónak.

AJÁNLATUNK	5 400 FT
ARCTIC SOUND P261	
ALTERNATÍVA	19 900 FT
AKG GHS 1	

ROUTER

Idén új hálózati szabványt nem kaptunk, de már küszöbön a gigabites WLAN megjelenése, illetve elterjedése. Ám erre nem érdemes várni, ha routerre van szükségünk, kiváló ajánlatok közül válogathatunk. Aki egyszerű, olcsó modellre vadászik, készüljön fel rá, hogy be kell érnie 150 Mb/s-os Wi-Fi-vel és 10/100-as LAN kapcsolattal – ez általános használathoz elegendő, és a legfontosabb biztonsági szolgáltatásokat is meg fogjuk kapni (például WPA2), de egyebet semmiképp. Ha sok eszköz kapcsolódik a routerre, hálózati tárhelyünk van és 100 Mb/s körüli a NET-elérésünk, mindenképpen izmosabb routert válasszunk. Itt már alapfeltétel a 300 Mb/s-os Wi-Fi N, a gigabites LAN portok és WAN csatlakozás, és az extrákból is van néhány, ami jól jöhet. Ilyen például a tárhely és/vagy printer megosztás, a 3G USB modemek kezelése, a HTTPS elérési lehetőség, a vendég Wi-Fi hálózatleválasztás és a kiterjedt naplózás.



AJÁNLATUNK	4 800 FT
TP-LINK WR741ND	
ALTERNATÍVA	36 000 FT
NETGEAR WNDR4000	

KÜLSŐ HDD

A klasszikus merevlemez fejlesztésénél még szó sem volt mobilitásról, így természetéből adódóan sérülékeny a HDD, amin azért az elmúlt években rengeteget javítottak a gyártók, így nélkülözhetetlen társ egy nagy tárhelyet kínáló, jól hordozható HDD. Különösen a notebookok terjedésével vált egyre népszerűbbé az USB-n csatlakozó merevlemez, ami nagyobb fájlok tárolására kiváló eszköz, és forint/GB mutatója sem sokkal rosszabb, mint egy belső HDD-é. Akinek a mobilitás fontosabb, válasszon a 2,5 colos modellek közül, aki pedig a minél nagyobb tárhelyre hajt, a 3,5 colos, külön tápegységgel szerelt típusokat vegye szemügyre. A választásnál a megépítésre érdemes odafigyelni, illetve mindenképpen USB 3.0-s csatlakozóval szerelt példányt válasszunk – csak ezzel lesz az adatátvitel elfogadhatóan gyors.

AJÁNLATUNK	19 700 FT
WD ELEMENTS SE 500 GB 2,5	
ALTERNATÍVA	40 000 FT
SEAGATE BACKUP PLUS 2 TB	

NOTEBOOK

Nem titok, hogy asztali gépet a mérnökökön, a céges beszerzőkön és a hardcore gamereken kívül már senki sem vesz, az átlagos vásárló a notebookokra bukik. Számukra készülnek azok a klasszikus gépek, amelyeknek 15,6"-os HD felbontású kijelzője, átlagos processzora és nagyméretű merevlemeze van. Az alsó árkategóriában öldöklő a küzdelem, és aki szeretne a 100 ezer forintos határ alatt megállni, az választhatja a Packard Bell EasyNote TV43-as gépét, ami 4 GB RAM-mal (ennél kevesebb memóriával nem elégedhetünk meg) és 500 GB-os merevlemezzel pont ennyibe is kerül. Aki nem elégszik meg az alapokkal, az választhatja a Lenovo IdeaPad Y580-at, Core i7-tel, GeForce GT660M-mel és 1 TB-os HDD-vel.

AJÁNLATUNK	99 900 FT
PACKARD BELL EASYNOTE TV43	
ALTERNATÍVA	299 900 FT
LENOVO IDEAPAD Y580	

GAMER NOTEBOOK

Ha nem sajnáljuk a pénzt, notebookból is létezik olyan, ami elég erős a komoly 3D-s játékok futtatására. Aki sokat jár LAN partira, annak kifejezetten jól jöhet egy ilyen gép, hiszen a 4-5 kg-os tömeg még mindig kevesebb, mint amit egy asztali konfig és monitor kombinációja nyom, ráadásul sok esetben a több százezer forintos árban a hordtáska is benne van. Az ASUS G55VW 430 ezer forintért már harmadik generációs Core i7 processzort, Full HD kijelzőt, 8 GB memóriát és egy GeForce GTX 660M grafikus processzort kínál. Aki nem sajnálja a pénzt, annak ott a Toshiba Qosmio X870, 17,3"-as kijelzővel, 12 GB memóriával és GeForce GTX 670M GPU-val szerelt változata, csekély 600 ezer forintért.

AJÁNLATUNK	430 000 FT
ASUS G55VW	
ALTERNATÍVA	600 000 FT
TOSHIBA QOSMIO X870	

ULTRABOOK

A korábbi ultra hordozható kategória újjászületéseként létrejött ultrabookok közös ismérve, hogy elegánsak és vékonyak, az újabb modellek pedig már érintőképernyővel rendelkeznek a Windows 8 legnagyobb örömére. A 14"-os Lenovo IdeaPad U410 még nem tartozik ezek közé, viszont kedvező az ára, hiszen Sandy Bridge magos Core i3-ral, 500 GB-os HDD-vel és GeForce GT 610M grafikus kártyával éppen megáll 200 ezer forint alatt. Egészen más osztályba tartozik az alumínium-üveg kombinációból, Ivy Bridge Core i7-ből és 256 GB-os SSD-ből álló 11,6"-os Acer Aspire S7, ami viszont már érintőképernyős, így a Windows 8 tényleg kényelmesen használható rajta – az árában pedig egy extra akkumulátor is benne foglaltatik.

AJÁNLATUNK	200 000 FT
LENOVO IDEAPAD U410	
ALTERNATÍVA	450 000 FT
ACER ASPIRE S7	

OKOSTELEFON

Akit egy kicsit is érdekel a számítástechnika, az már nehezen van meg okostelefon nélkül. Kár, hogy az olcsó okostelefonok inkább csak idegesítenek bénaságukkal, így az igazán sokat tudó modellekért mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk. Az ár/teljesítmény szempontjából a felső kategóriában a Sony Xperia P az egyik legjobb, hiszen kétmagos processzort, qHD kijelzőt (4 colos mérettel) és 8 Mpixeles kamerát kapunk, olyan finomságokkal, mint az NFC, a microHDMI kimenet és az USB OTG képesség – mindezzel gyakorlatilag egy mini médialejátszót/játékkonzolt vihetünk magunkkal bárhová. Még többet nyújt a HTC One X+, ami talán a legdurvább androidos készülék ebben a pillanatban, négymagos processzorral, 4,7"-os HD kijelzővel és 64 GB-nyi háttértárral.

AJÁNLATUNK	100 000 FT
SONY XPERIA P	
ALTERNATÍVA	190 000 FT
HTC ONE X+	

TABLET 10" KÖRÜL

A klasszikus 10"-os táblagépek piacán az Apple a domináns szereplő, de ez nem jelenti azt, hogy a távol-keleti gyártóktól ne tudnánk meglepően jó eszközöket szerezni. A ConCorde 9,7"-os táblagépe például kellemes meglepetésünkre IPS panelt használ, és már a 4.0-s Android operációs rendszerrel érkezik. Persze a kijelző felbontása messze van a Retina Displaytől, de a 4:3-as képarány kiválóan megfelel weboldalak böngészésére, a microHDMI kimenet segítségével pedig a Full HD filmek lejátszása is megoldható. Drágább ajánlatunk aligha okoz meglepetést, hiszen mi más is lehetne, mint a legújabb, A6X processzorral szerelt negyedik generációs iPad, amiből lehetőleg legalább 32 GB-os változatot vásároljunk.

AJÁNLATUNK	55 000 FT
CONCORDE TAB 9.7 IPS	
ALTERNATÍVA	180 000 FT
IPAD 4 (32 GB+WI-FI)	

TABLET 7" KÖRÜL

A 10"-os tabletek általában túl nagyok arra, hogy menet közben használjuk őket, egy 7-8"-os változat azonban még egy buszon állva is kezelhető. Ezek között is találni kiváló vételt, mint például a WayteQ xTAB-70dc-t, ami kedvező áráért cserébe kétmagos processzort és 1024×600 pixel felbontású kijelzőt kínál. A kategóriának megfelelően az extrák között ott van a microHDMI és az USB-OTG támogatása, ez utóbbira pedig szükség is lesz, mert a belső memória mérete mindössze 8 GB. A méretkategória legjobbja az ASUS gyártotta Google Nexus 7, ami ugyanezen képernyőméretben már 1280×800 pixelt kínál, processzora pedig négymagos.

AJÁNLATUNK	35 000 FT
WAYTEQ XTAB-70DC	
ALTERNATÍVA	80 000 FT
NEXUS 7 (16 GB)	

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

LAPTOP VGA CSERE

Nemrég vettem egy Samsung 300E5C-S01HU típusú notebookot, van bent 6 GB Ram, egy i5-ös processzor, és egy Nvidia Geforce GT 610M 1GB videokártya. A problémám az lenne, hogy ez említett VGA nem szuperál túl jól, konkrétan a CoD 4 és a Mass Effect első rész is sok neki, de még sorolhatnám. A kérdésem az lenne, hogy ezt a videokártyát ki lehetne-e cserélni, vagy egyáltalán mennyire lehetséges ez laptopoknál? Ha lehetséges, akkor tudnátok javasolni nekem egy-két alternatívát? Igazából elég, ha a Mass Effect 3 megy maximális beállításokon úgy stabil 30 fps-sel, vagy a Skyrim közepesen ugyanennyivel.

Kedves Krisztián!
A kérdés jogos, viszont a válaszom kicsit lehangoló lesz számodra. Bár már járt nálam Series 3-as Samsung notebook, ennyire nem szedtem szét, de ennek tulajdonképpen nincs is jelentősége, megmondom, miért. Az általad birtokolt szériát GeForce GT 620M-mel szerelték még, ami lényegesen gyorsabb, mint a GT 610M, viszont különálló kártyaként – főleg azért, mert elég új – lehetetlen beszerezni. Ha meg is tudnád venni valamilyen oknál fogva, be kellene szerelned vagy szereltetned, így ugrik a garancia, amely esetedben legalább 2 évet jelent ugyebár. Felmerül a kérdés, hogy megegyezik-e egyáltalán az összes ilyen típusú noteszgép belseje, tehát belefér-e fizikailag a gyorsabb VGA, továbbá, hogy a hűtőrendszer egyformán képes kiszolgálni a lassabb és a sebesebb 3D gyorsítóval szerelt konfigurációkat, avagy sem. Tekintettel arra, hogy a Series 3 rendelkezik az NVIDIA Optimus technológiájával, amely a processzorba integrált videokártya és a dedikált GeForce között tud optimálisan váltogatni felhasználástól függően, Radeonokkal nem is nagyon foglalkoznék. Én azt mondom, hogy egyszerűbb és könnyen lehet, hogy olcsóbb is, ha eladod a mostani gépedet, és veszel egy erősebbet, akár ugyanebből a típusból. Mielőtt megszabadulnál tőle, érdemes ugyanakkor megnézni az NVIDIA meghajtó programjában, hogy változik-e a sebesség, ha a 3D megjelenítésnél az automatikus VGA használat helyett átállítod a rendszert, hogy mindig a dedikáltat használja.

EGYMAGOS CPU-RÓL NÉGYMAGOSRA ALAPLAPCSERE NÉLKÜL?

Eléggé ügyetlen vagyok még ebben a témában, segítenél? Egy egymagos régebbi AMD processzorom van (1.6 GHz), és fel szeretném turbózni egy AMD Bulldozer FX-4100-as procival (ez 3.6 GHz-es és 4 magos). Ehhez kell új alaplap is?
Válaszodat előre is köszönöm! :)
Demeter MARTIN

Kedves Martin!
Sajnos nemcsak, hogy alaplapot, de memóriát is cserélned kell nagy valószínűséggel, ugyanis az utolsó 1,6 GHz-es egymagos asztali processzor nagyjából négy évvel ezelőtt gurult le az AMD gyártósoráról, azóta pedig nagyon sok víz folyt már le a Dunán. Ha rám hallgatsz, akkor elfelejted a Bulldozer alapú FX-eket és rögtön a nemrég megjelent Vishera architektúrát veszed célba (FX-4300), amely némileg tupírozott változata az előbbinek. Mindkét processzor ugyanúgy DDR3-as memóriákat támogat csak, a Phenomoknál látott dual RAM támogatás már sajnos a múlté. Alaplapok közül bármi megteszi, amely Socket AM3+ foglalattal rendelkezik, de lapkakészletben azért ajánlott az AMD 970-es vagy 990-es chipsetjét favorizálni, ha már költesz ilyesmire.

ÚJ GÉP VÁSÁRLÁSA

Új gépet szeretnék venni, mert a mostani már eléggé elavult. Szóval, az új gép így néz ki:

processzor: Intel Core i5-3470 Ivy Bridge
alaplap: Asus P8B75-M LX
memória: 8 GB 1600 MHz DDR3
winchester: 1 TB 7200rmp 32 MB cache
videokártya: GeForce GTX 650 2GB DDR5
ház: Cooler Master Elite Knight
táp: Cooler Master Elite Power 500W

Szóval, a kérdés az lenne, hogy egy ilyen gép meddig bírná a strapát, esetleg gameplayeket lehetne vele készíteni? A videokártyáról mi a véleményed? Ez kb. 150 000 Ft-ra jönne ki (amúgy ezt a konfigot a neten láttam). Esetleg tudsz valamiből jobbat ajánlani? A választ előre is köszönöm.
Hű olvasótok: BALATONKA
az UltiMinecraft tagja:

Kedves Balázs!

Nem nagyon tudok belekötni az általad összeállított gépbe, talán pont a videokártya az, amelyet túlságosan kevésnek érzek ahhoz, hogy egy évnél tovább kihúzza Nálad. Remek processzor a Core i5-3470, viszont a nála közel 20 ezer forinttal olcsóbb Core i3-3220 is bőven megteszi, gondolom, nem akarsz minden nap videókat renderelni. Ezt a különbözetet az utolsó fillérig hozzáadnám a VGA-ra szánt pénzösszeghez, és így olyan, tényleg hosszú távra is alkalmas 3D gyorsítókat célozhatsz meg, mint a Radeon HD7850, HD7870 vagy a GeForce GTX 660. Én mindenképpen ezt a felállást favorizálnám, ha a játékok a kedvenc időtöltéseid közé tartoznak.

GÉPFEJLESZTÉS BATTLEFIELD 3-HOZ

Tanácsra lenne szükségem. A gépem már kezd kiöregedni, ezért gondoltam egy kis frissítésre. Ez ügyben nem kisebb célt, mint a Battlefield 3 Ultra grafikai fokozaton való futtatását tűztem ki. Hm....ezt lehet, hogy elhamarkodtam, de az álom cél az lenne, ha teljesen full grafikával mehetne a Rome 2: Total War. Itt a konfigurációm, és azt kérdezném tőletek, hogy a felső határként meghúzott 150-175 ezer forintos büdzséből mit kéne a legjobban fejleszteni?

Akkor a konfig:
AMD Phenom II X4 955 processzor
4 GB DDR3 RAM
NVIDIA GeForce GTS 450 videokártya
Asus M4A87TD/USB3 alaplap
SAMSUNG HD103SJ ATA Device (1000 GB, 7200 RPM, SATA-II) merevlemez.

Kb. ennyi lenne. Gondoltam SSD-re, és szerintem ez úgy lesz megoldva, hogy a Guru előfizetéshez kérek egyet. :) Saját bevallásom szerint én a videokártyát és a processzort gondoltam, de ezen belül tippem sincs, merre tovább. Segítségeteket előre is köszönöm, sok sikert kíván a továbbiakban is hű olvasótok: ZOLI

Kedves Zoli!
Én a processzorhoz egyelőre nem nyúlnék, ugyanis AMD vonalon nem nagyon tudsz lényegesen erősebb központi egységet beszerezni jelenleg, ráadásul a játékok a sok magból még mindig keveset profitálnak. Erősebb Intel Core i5-ös CPU-ra talán megérné beruházni, de az ugye alaplapcserével is járna, így egy alkatrész helyett rögtön kettőt kellene eladnod a használt piacon. Én leszűkíteném a kört a videokártyára, amely egyértelműen a mostani konfigurációd leggyengébb pontja – játékok szempontjából. A Battlefield 3 Ultra beállításához 1920x1200-as felbontásban már elegendő egy Radeon HD7870, amelyet 60-65 ezer forintért bárhol könnyedén beszerezhetsz – ennél többet nem adnék ki VGA-ért, hiszen „nyakunkon" az új generáció, amely mindig a felső kategóriában kezdi pályafutását, így a korábban ott lévő modellek ára drasztikusan elkezd csökkenni. Az SSD-vel főleg a rendszered általános sebességét tudod felpörgetni, a játékokra gyakorolt hatása elenyésző (talán egy kicsit hamarabb töltenek be a pályák,

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

de magára a 3D-s sebességre nincs hatással a flash alapú meghajtó).

GÉPFEJLESZTÉS + XBOX 360

Mivel nem tudtam eldönteni, hogy mégis kinek lenne jobb írni, így mindkét helyre küldtem.
Így év vége felé terveztem, hogy ideje lenne gépet újítani vagy meghagyni a meglévőt, és konzolt (Xbox360) venni. Decemberre vagy januárra terveztem a karácsonyi, újévi akciók miatt, hogy a legtöbbet tudjam kihozni belőle. A PC-vel kevesebb gondom van, basic szinten gondolkodtam, azt magam is össze tudom rakni, ha mégsem lenne jó, akkor előtte úgyis átnézetem itthon szaküzletben. Inkább a konzollal vagyok gondban. Sajnos a tv készülékünk elég régi darab, 1 db koax és 1db euroscart van rajta, így nem tudom, hogy össze lehet-e vele kapcsolni. Ezenkívül van itthon ugyan net, wifis router is, de az én notebookom és mobilom az egyetlen, amik képtelenek kapcsolódni hozzá (mindenki másé igen), mert valami wep kulcsot/jelszót kérnek. Emiatt nem merek beruházni a konzolba, mert előfordulhat, hogy az sem lesz képes rá. Viszont fogalmam sincs arról, hogy kell-e hozzá aktív netkapcsolat, hogy tudjak játszani, akár offline módban, vagy a net csak ahhoz kell, hogyha aktív Live használó lennék, akkor el tudjam érni vele a szolgáltatásokat. Se PC-n, se konzolon nem tervezem, hogy aktívan multizzak, mindig is beértem a single player + skirmish játékkal, továbbá a Live-ról letölthető demók sem érdekelnek, ha szeretnék valami újat, akkor azt úgyis fizikailag szerzem be, és szereztem be eddig is. Üdvözlettel, **VÁRDAI ATTILA**

Kedves Attila!

Bár az Xbox 360 képes SCART csatlakozón keresztül is működni (átalakító kell hozzá), én semmiképpen nem ajánlom az ilyesfajta használatot, mert nagyon sokat elvesz a játékélményből. Ha nem tudod kikötni legalább egy LCD monitorra (de inkább LCD TV-re), akkor tegyél le róla addig, amíg ennek a követelménynek nem tudsz eleget tenni. Internet nélkül is lehet játszani mind a Microsoft, mind a Sony konzoljával, emiatt nem kell aggódnod. Ami a WiFit illeti, a WEP a (ma már percek alatt feltörhető) titkosítási protokollok egyike, a routeren be van állítva egy ilyen jelszó, ami a csatlakozáshoz szükséges. Ha az említett két eszközön kívül bármilyen más WiFi-képes cuccon működik az internet, az vagy azért van, mert az érintett személyek tudják a jelszavadat, vagy azért, mert másik (jelszóval nem védett) WiFi hálózatra csatlakoznak, esetleg azért, mert te próbálsz meg másik hálózatra csatlakozni, nem a sajátodra. Ha megvan a routeredhez a használati útmutató, akkor én a helyedben megpróbálnám újra beállítani a jelszót (ezúttal viszont WPA2-TPK típusú titkosítást válassz). Ami az akciókat illeti, az elmúlt évek azt mutatják, hogy karácsonykor az addig megszokott óriási kedvezmények már a múlté, cserébe az újévben se nagyon tudsz jobb akciókat kifogni. Tekintettel arra, hogy a konzolok ára nagyon ritkán változik, így ha valóban Xbox 360-ra hajtasz, azt mindegy, mikor veszed meg. PC fronton szintén nem sokat nyom a latba az ünnep, ott a hazai fizetőeszköz euróval szembeni árfolyama, illetve a hivatalos nemzetközi listaárak csökkenése adhat okot az árak mérséklődésére.

GÉPÚJÍTÁS ÉS A KLASSZIKUS AMD VS. INTEL KÉRDÉS

Nagyon sürgősen kellene segítség!
Az alábbi hardvereket néztem ki magamnak.

CPU: AMD FX-8150 3.6 GHz AM3+BOX – 45 ezer Ft
Alaplap: Asrock 970 Extreme4 – 25 ezer Ft
Ház: Coolermaster Elite Knight 350 – 11 ezer Ft
RAM: Corsair 9 GB Vengeance DDR3 1600 MHz CL9 Kit – 11 ezer Ft
Táp: Corsair Enthusiast Series TX650W – 24 ezer Ft

Nos, ez egy webshopban van ilyen áron, VGA pedig nincs benne, mert van itthon egy Sapphire Radeon HD6850. Mindenképp le akarom cserélni a processzort, tápot, alaplapot, ramot és házat, hűtőket.
Nos, a következő segítség kéne: jó ez, így ahogy van? Ha te valamit változtatnál rajta javaslat szerint, akkor kérlek kb. ezekkel egy árba lévő dolgokat ajánlj, a proci max. 10k-val legyen több! Néztem volna Intelt, i5 2500k-t, hogy jobban teljesít, de ez az AMD 1 év alatt majdnem fele olyan olcsó lett, így is 10.000-rel olcsóbb az AMD, 8 magja van, nem 4, és 3.6 GHz, nem 3.2. Nos, nekem itt megáll a tudásom, nem értek én ennél jobban ilyenekhez, hogy mi milyen órajelen, meg szálon, meg mi egymáson fut, kivel, mivel, ezért fordultam hozzá(tok)d segítségért!
Ha _ max _ +10-ért (elméletben az i5 pont beleférne, de nem tudom, megéri-e érte az a +10k.) mondanál jobb processzort, és hogyha Intel, akkor hozzá alaplapot, vagy megmondanád, hogy jó-e ez így, akkor nagyon megköszönném!

Illetve még pár kérdés: ehhez (vagy ahhoz, amit te ajánlasz) milyen processzor hűtőt tanácsolnál? Ahhoz meg végképp nem értek, és tanácstalan vagyok.

Még 2 kérdés: Ehhez a házhoz mennyi és milyen ventit kellene vennem? El fognak benne férni ezek a dolgok? Illetve, ha Intelt mondasz, megindokolnád, miért jobb az? Hálás köszönet a válaszodért előre is, és örülök, hogy van a PC Guruban ilyen rovat, mert próbáltam én ezt több fórumon is megkérdezni, hát, kulturált választ nem kaptam... **ANDOR**

Kedves Andor!

Először is le szeretném szögezni, hogy nem favorizáljuk egyik processzorgyártót sem, viszont az általad említett CPU ára nem feltétlenül zuhan olyan gyorsan. Az AMD Bulldozer architektúrája a várakozásokat jelentősen alulmúlta, így hiába a papíron nyolc mag, a gyakorlatban alig képes felvenni a versenyt a legkisebb Ivy Bridge alapú Core i3-mal (3000-es széria) is, miközben utóbbi kevesebbet fogyaszt, igaz, általános sebessége rosszabb, cserébe jóval olcsóbb. Ha nincs szükséged integrált grafikus vezérlőre, akkor a Core i5-3350P-vel (43 ezer Ft) sokkal jobban jársz. Ha kell egy másodlagos videokártya, biztos, ami biztos alapon, akkor pedig válaszd az i5-3450-et (47 ezer Ft). Az alaplap az Intel procikhoz sem drágább, így a megcélzott 25 ezer forintból gyakorlatilag „bármilyen" H77-es/Z77-es deszkát választhatsz, a kínálat végtelen.

GÉPFEJLESZTÉS

A gépem fejlesztéséhez szeretnék segítséget kérni.
A jelenlegi gépem:
Alaplap: ASUS P5SD2-FM/S
Processzor:
Intel Pentium D 2,8GHz 2 magos
Memória: Kingmax 2 GB DDR2 800 MHz
VGA: 9600GT
Táp Corsair VX450

Amit szeretnék venni:
Alaplap: Asus P8H61-M LX3 PLUS
Proci: Intel Pentium G860
Memória: Kingston 4 GB DDR3 1333 MHz
Egyelőre ennyit tudnék lecserélni. Azt szeretném megkérdezni, hogy a 9600 GT videokarival a Battlefield 3 játszható sebességgel menne? Második kérdésem: tavasszal tudnék venni videokártyát is. Kiszemelt példányok: Radeon HD7750, 7770 vagy Nvidia GT640, GT650. A fent említett géphez melyik lenne ideális Önök szerint, és a Battlefield 3 hogy menne ezen az összeállításon?
Megtisztelő válaszukat előre is köszönöm!
Tisztelettel: **TÓTH ZOLTÁN**

Kedves Zoltán!

A 9600GT-vel a processzorcsere után meglepően jól muzsikál majd a Battlefield 3, igaz, ehhez relatíve alacsony felbontás (1440x900, legfeljebb 1680x1050) és közepes, de még inkább alacsony grafikai minőségi szint beállítása szükséges. A második kérdésre jelenleg nem lehet válaszolni, hiszen tavasz még messze van. Az biztos, hogy a felsorolt grafikus kártyák közül mi valamelyik Radeont vennénk. A HD7700-as széria nagyjából kétszer, olykor háromszor akkora sebességre képest, mint a GeForce 9600GT, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy az előbb említett felbontások esetében akár a legmagasabb grafikai beállítással is játszható marad a program.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Egyszer minden jó dolog véget kell, hogy érjen, különben beleőrülnénk a folyamatos boldogságba. Van, amikor rajtunk kívül álló tényezők segítenek meghozni a döntést, és van, hogy mi mondjuk azt, na, legyen akkor vége itt. Két dologról beszélek most, két döntésről, amit mostanában hoztam. Az egyiket a levrov végén meg is találjátok rögtön (nyugodtan menj és olvasd el, megvárom, míg visszajössz, és akkor folytatom), a másik viszont abszolút játékos dolog: eldöntöttem, hogy márpedig egy nagy túróst fogom megjavíttatni immár negyedszerre is az Xbox 360-as konzolomat. Sok-sok vidám órát játszottam a géppel, amíg jó volt, de egy teljes játék árát elkölteni a szerelésre csak azért, mert egy világcég nem tud garanciát vállalni egy olyan hibára, ami egyértelműen a tervezők sara – nos, az embernek legyenek elvei, és ezekhez tartsa magát a végsőkig. Persze könnyen nagy a szám, ott csücsül egy bika PC is a szobámban, és ha játszani támad kedvem (például levrovírás helyett, és ez rendszeresen elő is szokott fordulni), akkor csak elindítom, és boldog vagyok. Viszlát, konzolok, a következő generációnál!

HOVA LETTEK A KATONÁK?

Szia, Miguel!

Történt velem valami nagyon fura dolog, ami egy eléggé frusztráló. A jó öreg Call of Duty sorozatot hoznám szóba, ugyanis nem fért bele korábban, hogy megvegyem a Modern Warfare 2-t, azonban most találtam egy akciós terméket, és azon nyomban rányomtam, hogy megrendelés. Oké, megjött két napon belül, feltelepítettem egy nap alatt rá függtem az egyjátékos kampányra, majd egy veteran kijátszás után úgy éreztem, hogy felkészültem a multiplayerre, és alig vártam, hogy belevágjak. Elindítom a keresést, és nos, azóta is keresi a játékosokat, igazából fogalmam sincs, hogy hogyan működik a rendszere, de egy TDM match-hez ugye 8 játékos kell, és ahol játszanak vele (ahol nem tiltották be a „No Russian" miatt) ott egy ember sem multizik? Szóval kereken a történet az, hogy megvettem veteranon, kitoltam a Single-t, és elkezdtem VOLNA multizni, de ez olyan egy hete lehetett, azóta egy embert sem talál, nemhogy a meccshez elegendő főt. Nem tudok mit csinálni, maradt a Spec Ops, szóval, ha van valami ötleted, hogy ezzel mit kezdjek, kérlek, válaszold meg, mert nekem fogalmam sincs :) Továbbá megvettem az e havi újságotokat, és rólam tudni kell, hogy nagyon nem vagyok Assassin's Creed rajongó (magyarul utálom), de! Elolvastam a cikketeket (olyan 12-szer??), és egyszerűen annyira megfogott, fogalmam sincs, hogy tudtok valamit így leírni, vagy, hogy mi a titkotok... De belemászott a lelkembe az a cikk, a 22 perces videoteszt csak ráadás volt, és ez egy olyan játékról, amit közel ki nem állhatok. Szóval, megvettem egyből én is, és egy katarzisszerű játék, szóval végszónak azt akarom mondani, hogy nagyon szépen köszönöm Bate-nek a tesztet, és nektek az egész lapot,hogy a nehézségekhez képest itt vagytok a magyar gamer társaságnak, és csináljátok tiszta szívből (mert ha nem úgy csináljátok, akkor ilyen teszteket esélytelen megcsinálni :D). Úgy 20-30 órányi csodálatos játékélménnyel tettetek gazdagabbá egy olyan játékkal, amire eddig nem tudtam ránézni. Nagyon köszönöm! **IMI**

Kezdjük a végén: nagyon szívesen. Persze megsúgom, hogy azért írunk ilyen jókat a játékról, mert a kiadók lefizettek minket, de ha megveszed a játékot, és aztán jól is érzed magad közben, akkor mindenki jól jár. (El ne higgyétek, nem fizetnek le.) (Csak néha.) (Istenem, dehogy!) Az Assassin's Creed amúgy tényleg az egyik legjobb sorozat mostanság, bár szerintem sem az első részhez, sem a második rész mellékvágányaihoz nem érdemes hozzászagolni. Na, nem azért, mert rosszak lennének, hanem mert nem előre visznek, csak oldalra. A Modern Warfare 2-vel kapcsolatban meg sajnos az van, ami a CoD-okkal mindig: vagy valamit rosszul állítottál be (amit innen nem igazán tudok megoldani, főleg nem ennyi infó alapján), vagy a játékosok már rég átpártoltak az újabb rész multijához. Sajnos ez korábban is előfordult már, nekem a World at Warral kapcsolatban volt meg az, hogy egyik este még tömeg volt mindenfelé, másnap meg ördögszekereket fújdogált a szél, meg legyek röpködtek csak. Magyar fórumokon érdemes lehet körbekérdezni, hogy mit javasolnak. Vagy írj levelet Chrisnek, azt szereti!

PLAYIT ÉS ÉLETMENTÉS

Szia, Miguel!

12 évesen elmentem a szüleimmel és testvéremmel a PlayIt-re, ez volt életem első gamerrendezvénye. Másfél órát álltunk sorban mire bejutottunk, közben láttuk Deadpoolt, Ghostot és Professor Laytont. Bent óriási tömeg volt, de nagyon sok játék. A legnagyobb élmény az volt, hogy kipróbálhattam az AC III multiját, és láthattam három PC Guru szerkesztőt, Christ, Midnite-ot és Chochót. Akkor vettem észre a PCG standot, amikor a barátommal a Master Chief szobrot néztük. A PlayIt alatt begyűjtöttem egy Assassin's Creed plakátot, egy Forza-dobozt és több napnyi Gold tagságot. Mivel három órára lakunk Budapesttől, út közben már csak a PC Guru olvasása foglalt le. Ki gondolta volna, hogy a Guru jó életmentő szettnek... **ÁBEL**

Sajnos idén én már nem jutottam ki sem a tavaszi, sem az őszi PlayIT-re, de még azért rémlik, milyen jó móka is volt hosszú órákon keresztül ácsorogni a pult mögött... Na jó, az mondjuk pont nem volt olyan jó, de az azért mókás volt, amikor a vécé mellé, egy huzatos alkóvba tettek minket a véletlenül sem a konkurenciát kedvelő szervezők... Ja, várj, az nem PlayIt volt, hanem BGS, és hát ez sem volt akkora móka. Tudom már! Az volt mókás, amikor Chochóval, a barátnőjével (de, van neki, és hiszitek vagy sem, de még okos és szép is – magam sem értem, miért vesztegeti az idejét Chochóra) és Chrisszel gluténmentes hamburgerre vadásztunk a szomszédos bevásárlóközpontban. Vagy mikor MC Mackóval a színpadon bizonyítottuk be, mennyire nem ért egyikünk sem a Super Marióhoz. Vagy mikor hulla fáradtan, de elégedetten hátradőltünk a nap végén. Vagy mikor a sokadik ember jött oda, hogy visszafogott rámenősséggel autogramot kérjen tőlünk, ami a világ legfaramucibb helyzete amúgy, mert persze adtunk szívesen, de azért sosem szoktuk meg, hogy autogramot kérnek, és komolyan is gondolják. Jó mókák ezek a rendezvények, és remélem, hogy minél többen és többen jönnek majd jövőre és azután is.

KÍVÁNCSIAK VAGYUNK

Helló, Miguel és PC Guru team!

Nemrég jött ki a Curiosity: What is inside the cube?, és nagy nehezen hozzájutottam. Nekem nincs okostelefonom, csak apámnak, de szerencsére kölcsönadta egy kicsit. Olvastam róla pár oldalnyit, és alig vártam, hogy belevethessem magam. 4-5 reconnect után ez sikerült is, viszont akkor jöttem rá, hogy mi ez? Hogy volt képes Molyneux egy ilyen játékot készíteni? Egyszerűen annyira monoton az egész játékmenet, hogy nem tudom elhinni! Már nekem kellett szövegeket

kitalálni, hogy szórakoztassam magam! Akkor értettem meg, hogy mennyire jó munkát végeztek a marketingesek, hiszen alapjában véve, ilyet Minecraftban 2 perc alatt össze lehet hozni WorldEdittel. Aztán a közepére meg teszek bedrockot, benne egy ládával, amiben van egy könyv, hogy nyertél. Egyszerűen nem voltam képes elhinni, hogy ennyire rajongtam ezért a játékért, miközben ez poén 5-10 percig, de utána borzalmasan beállnak az ujjak, mint a PS Vitán. De a szerver az állandóan túl van terhelve! Oké, hogy vannak hozzá eszközök, amikkel gyorsabban megy a bontás, és ráadásul nem is kell igazi pénzt a gyémánt vésőbe fektetni, hiszen 3 billió coinnal el lehet érni :D Erről a játékról, meg a Lumines Electronic Symphony World Blockja ugrik be. Ezt vegyítjük egy kis Minecraft kreatív móddal, és kész a Curiosity! Mindenkitől bocsánatot kérek, ha megsértettem, mert szerinte ez a játék zseniális, de a Serious Sam 3 is túl tömény ahhoz, hogy egybe végigjátszd, hiszen egy idő után annyira monoton, a megyek, ölök stílus, hogy csak pályánként fogyasztható. Számomra legalábbis így van. Ha esetleg bekerülök a levrovba, ott írd majd meg légy szíves, hogy ki játszott/ játszik a Curiosityvel, és hogy mi a véleménye róla.
A Guru még mindig szuper, csak így tovább! A PS Vita játékteszteket remélem, folytatjátok majd, hiszen az AC 3 Liberation és a CoD BO Declassifiedről is elolvasnám a véleményeteket! Hű olvasótok: **ROLAND**
u.i.: A PGO-n olvastam, hogy nem jön PC-re, de szerintem nem is baj, hiszen még az egéren is be tud görcsölni az ujj, főleg egy kiadós gombnyomkodás után :D

Hogy a többieknek mi a véleménye, azt nem tudom, én kipróbáltam, és kövezzetek meg, de baromira idegesített. Na, nem a játék maga, hanem a tény, hogy nem volt olyan szerencsés konstellációja a körülményeknek, amik lehetővé tették volna a sikeres csatlakozást. Vagy ha mégis, akkor két perc múlva megfagyott a játék. Persze, észveszejtő hülyeség nyomogatni a kis kockákat, amik alatt aztán szintén csak kockák vannak, de az ember, legalábbis a hozzám hasonlók úgy vannak programozva, hogy márpedig tudni akarják, mi van az egész mögött. Az nem lehet, hogy csak egy láda, benne egy felirattal, hogy haha, nem nyert! Molyneux-ról pedig tudni kell, hogy egy zseni. Nem bizonyítja ezt minden játéka, sőt, úgy általában a beígért dolgoknak a negyede sem úgy valósul meg, ahogy azt előzőleg lefesti nekünk, de a fickó ötletei aranyba forgatott, gyémántból kifaragott kis gondolatok, amiket aztán egyszerűen nem lehet játékba ültetni. A Curiosity is több mint aminek elsőre látszik – egyes rétegeken bibliai jeleneteket látni, máskor a World Trade Center tornyai jelennek meg, legutóbb meg a Godus nevű játék reklámja, ami Molyneux egyik valóban kiválóra sikerült játékának, a Populousnak leszármazottja lesz. Azzal, hogy leírjuk a Curiosityt, nyugodtan megvárhatjuk a 2013 májusára saccolt utolsó réteget. Bár játszani nem tudok vele, de majd megöl a kíváncsiság, és ez már önmagában olyasvalami, ami bizonyítja, hogy az öreg Peternek vannak érdekes ötletei.

BANDI ÁM A...

Na jó, drága Miguel, a levrov teljhatalmú ura stb., azaz az a személy, akitől a kedvenc vécés rovatunk függ. Az előző számban olyannyira belelkesedtem Birkás úr Assassin's Creed 3 tesztjére, hogy elhatároztam, megrendelem. De aztán felvetődött a kérdés: most azonnal konzolra, vagy várjak a PC-s portig. És ezen témát meglovagolva itt kijelentem, összeállítottam a saját versuslistámat, amit lejjebb találhatsz.
Konzol:
1. Kevesebb a cheater. (roccat és társai) 2. Nem kell azon filózni, hogy elfut-e a program 3. Egyszerűbb irányítás: nem tudom, hogy ti így vagytok e vele, de nekem a kezem Dualshock3-ra van kalibrálva. 4. Nem kell installálni semmit, elég berakni a Blu-ray disket, és kész a varázslat.
És most az asztali masina:
1. A PC-n egyszerűbb a kommunikáció. (Teamspeak és vagy ezer más program) 2. A PC te magad vagy. (Úgy alakítod a kinézetét, erejét, ahogy a tárcád engedi.) 3. A PC-s játékok olcsóbbak. 4. A PC több agyament és indie program bölcsője. Tudom, hogy még nagyon-nagyon korán írtam, mivel messze még a lapleadás, de azért jó lenne, ha betennél, és ezzel a PC vs. Konzol topikot is újra lehetne éleszteni. Üdv:
Név és cím a házfelügyelőnél

Egyetlen játékért sem ezt, sem azt nem éri megvenni. Én pillanatnyilag ismét inkább a PC-re szavazok, főleg akkor, ha nem számít, hogy negyvenezret vagy száznegyvenezret kell elköltened. A kontrolleres irányítás megoldott, és PS3-on rendszeresen telepíteni kell. A csaló valóban kevesebb és a gépigény is statikus, ez igaz. Ahogy az is, hogy a PC-det te magad alakítod ki, bár én még sosem foglalkoztam igazán a külsejével. A PC-s játékok valóban olcsóbbak, főleg, ha egy steames akciósorozatot kapsz el, pár ezer forintból évekre előre be lehet vásárolni. Indie cuccok azért el-eljutnak konzolokra is, és hidd el, agyament dolgok is akadnak bőven. Ami miatt viszont én nem vennék új konzolt (és ami miatt az Xboxomat sem javíttatom meg), az az, hogy már tényleg csak pár hónap szerintem, és bejelentik az új konzolokat, így inkább félreteszem, amit most elköltenék a többéves vasakra. Oké, még akkor is legalább jövő karácsonyig várni kell, de addig már fél lábon is kihúzom.

A helyzet azonban az, hogy biztos nem a levrovban. Talán ti is érzitek, én meg aztán végképp, hogy ideje lenne újítani. Sok dolog játszik ebbe bele, például az is, hogy már nem vagyok bent minden nap a srácokkal. A Guru-család tagja vagyok, de inkább csak távoli rokon, mintsem az a srác, aki rak még a tűzre, ha az épp kialudni készülne. Szóval (dobpergés és fanfárok) a következő levrov lesz az utolsó, amiben én válaszolok nektek, így itt az ideje, hogy azt kérdezzetek, amit csak akartok, de tényleg. Minden, amit tudni akartál a Gururól, a magyar játékiparról, Midnite-ról, arról, hogy is készül az újság – csak rajtatok múlik, mekkorát durran a búcsúm. Addig is boldog karácsonyt, és vigyázzatok a pezsgősüveg dugójával is.

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Sziasztok!

Egy olyan történetet szeretnék megosztani veletek, amelyben elmesélem, hogyan változtatta meg gyökerestől az életemet a PC Guru.
2008-ban tesóm a Guruban olvasott az Archlord nevű ingyenes mmorpg-ről egy cikket, amelyet később le is töltött, és játszani kezdett vele. Természetesen én mindig ott gubbasztottam bátyám szobájában a gépre várva (mivel ebben az időben még csak egy számítógépünk volt itthon), és ekkor keltette fel az én kíváncsiságomat is ez a játék. Annyira megtetszett nekem pár óra bámulás után, hogy tesómat kiütve a székből én is elkezdtem vele játszani. Ettől az évtől datálható kockaságom kezdete is...
Pár hónap játék után megismerkedtem egy velem egyidős fiúval, aki szintén a PC Guruból ismerte meg az Archlordot. Ezzel a fiúval, Gabennel, nagyon sokat beszélgettünk, PvP-ztünk, GvG-ztünk, farmoltunk, bosst öltünk meg miegymást csináltunk, amit egy egészséges fiatal lány és fiú tehet. Ahogy teltek az évek a játék iránti rajongásunk ugyan csökkent, viszont egymás iránt igencsak nőtt.
2010. március 27-én így hát eldöntöttük, hogy 2 év ismeretség után a való életben is találkozunk, nem csupán Chantra földjén. A találkozás óta a mai napig együtt vagyunk, bár eleinte nehézkesen ment a dolog, mivel 400 km választ el minket, de ez ma már nem okoz semmiféle gondot. Ezúttal szeretném, illetve szeretnénk megköszönni a PC Gurunak, hogy így segített minket ahhoz, hogy megismerkedjünk! Ha nincs a Guru, valamelyikünk biztos nem kezd el játszani, és lehet, hogy örökre elkerüljük egymást. **Gittu**

Egyrészt nincs az a vihar, amit egy PvP-zésben és GvG-zésben edződött kapcsolat ki ne bírna, másrészt tessék, itt a válasz arra, ha a szüleitek kérdezik, hogy miért érdemes a gyilkolást és a harácsolást a középpontba állító játékokkal tölteni a szabad- és a nem szabadidőtök jelentős részét: hogy találjatok valakit, aki elszakít titeket a családotoktól! Kicsit komolyabban: ez egy szép történet, és igaz is, mert megnéztem a Facebookon, és létezik Gitta és Gaben (vagy nagyon körmönfont módon akarja valaki megszerezni az aktuális ajándékcsomagot). A múlt hónapban csodát tettünk, most meg a szerelmet (és az online gyilkolászást) hirdettük, még a végén kiderül, hogy tényleg valami felsőbb hatalommal bíró lények segítenek minket. (Azt tudjátok-e, ki jött még össze a barátnőjével úgy, hogy Twitteren kezdett el üzengetni neki? Nem? Na, majd ezt is elmesélem.)

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Mass Effect 3-at, egy Medal of Honor: Warfighter kitűzőcsomagot és egy Resident Evilös felvarrót ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu email címre!

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 16 900 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI ÉLETKÉPEK

Kis csapatunk egy része a PlayIT-en várja az érdeklődőket (Chocho, a főfőnök Zoli és Chris).

Chocho nagyon örül az AC III Join or Die Editionnek.

Bate LEGO-nak nézte az előfizetői AC III-akat, és tornyot épített belőlük.

Wilson és Chocho lelkesen díszítik a szerkesztőséget. Lassan már nem lesz hely a falon.

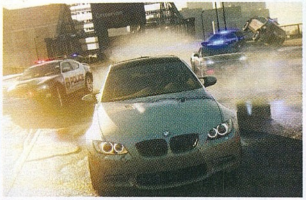
Bate madártávlatból, ahogy épp Far Cry 3 előadást tart a PlayIT-en.

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

MOH: WARFIGHTER videoteszt

Amióta modern köntösbe bújtatták a MOH sorozatot, leáldozóban van a csillaga. Az egykor szebb napokat is megélt széria legújabb része Warfighter néven látta meg a napvilágot, és ahelyett, hogy a legutóbbi szereplése után visszahozta volna a Medal of Honorba vetett bizalmat, egyszerűen a földbe döngölte azt. Videós stábunk természetesen most is ott volt a frontvonalon, igyekeztünk minden részletre kiterjedő tesztet készíteni a legújabb próbálkozásról, bemutatjuk, hol és mikor hibáztak a készítők.

NFS: MOST WANTED videoteszt



Az idei év végén csupa közepes, vagy annál is rosszabb játékot tudott letenni az asztalra az Electronic Arts, és erre remek példa a most megjelent Need for Speed is. A legújabb rész a Hot Pursuit irányát követi, de ennek persze nem mindenki örült. A vaskalapos rajongók üvöltve követelik vissza a régi játékok hangulatát, amit a kor követelményeit betartani igyekvő Criterion csapat nem feltétlenül tud teljesíteni. Ennek ellenére nem rossz a Most Wanted, amiről egy videotesztet is készítettünk, megmutatva, mire számíthattok.

HALO 4 videoteszt

Nem igazán szeretjük PC-s olvasóink orra alá dörgölni, milyen jó a konzolosoknak, mert PS3-on ott van nekik a Killzone, Xboxon pedig a Halo sorozat. Ennek ellenére nem mehetünk el szó nélkül a Microsoft konzoljának legnagyobb húzócíme mellett, melynek legújabb része a négyes számot hordozza. Bár jó néhány fejezeten túl vagyunk már, kijelenthetjük, hogy a Halo 4 a sorozat egyik legjobb darabja, de ha ebben nem is mindenki ért egyet, azon senki sem vitázik, hogy ez a legszebb.

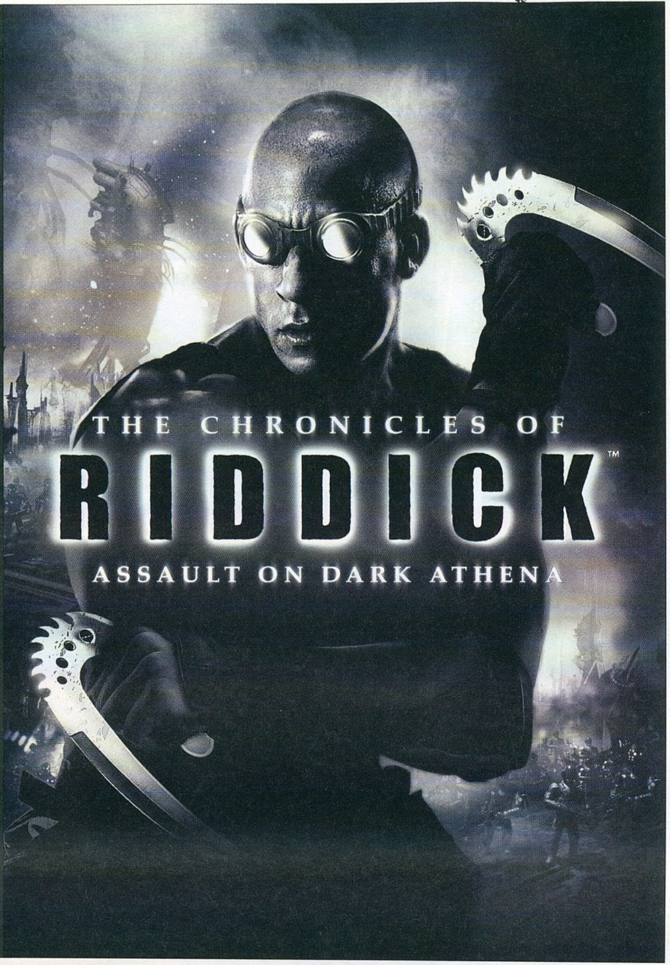
COD: BLACK OPS II videoteszt

Tény, hogy a szórakoztatóipar egyik legnépszerűbb, tehát a legtöbb pénzt produkáló terméke a Call of Duty sorozat. Nem számít, hogy mit írnak a kritikusok, nem számít, mit mondunk a videotesztben, egy-egy rész úgyis megdönt minden eladási rekordot, hiszen a név már szinte önmagában garancia arra, hogy nagyszerű játékról van szó. De vajon idén is sikerült a Treyarch csapatának az, ami két éve is? Videotesztünkből most mindent megtudhattok a legújabb részről, közel negyed órán keresztül szedjük apró darabokra az idei felvonást.

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Call of Duty: Black Ops II • Forza Horizon • HALO 4 • Medal of Honor: Warfighter • Need for Speed: Most Wanted

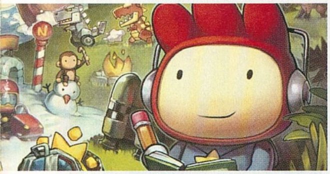
PCguru DVD THE CHRONICLES OF RIDDICK: ADA 2012/13



ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

2013: 100 játék

ELŐZETES Tartjuk magunkat a hagyományokhoz, ezért januárban ismét számba vesszük, hogy mit is tartogat videojáték fronton 2013. Kereken száz játékot gyűjtöttünk össze a szokásos formátumban, egy átlátható, gazdag képet adva a legnagyobb, vagy épp a legérdekesebbnek tűnő játékokról, kicsi és hatalmas fejlesztőktől egyaránt!

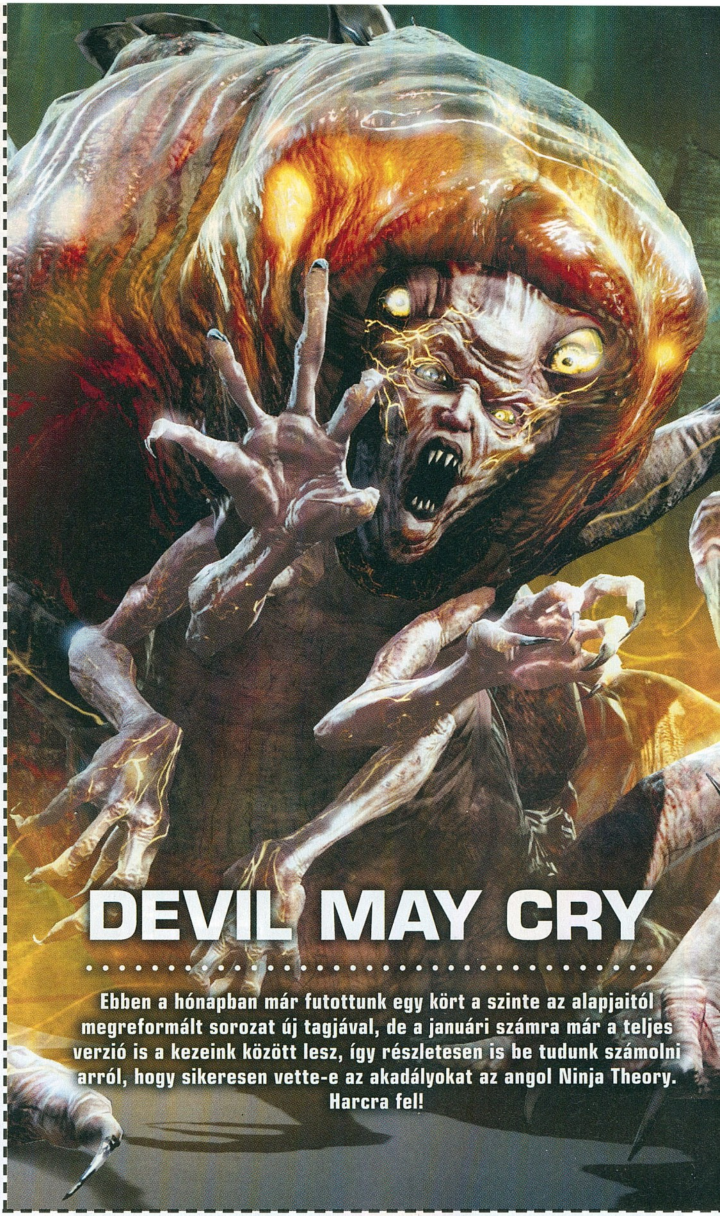


Scribblenauts Unlimited

TESZT Maxwell és a varázsceruzája a PC-s játékosok számára nem mond sokat, de már nem sokáig. Tesztelni készülünk a sorozat új, multiplatform epizódját, amely csodálatos grafikával álmodja újra a határtalan képzelet játékát, ahol szó szerint bármi megtörténhet, anélkül, hogy aggódni kéne a káosz miatt.

Baldur's Gate: Enhanced Edition

TESZT Habár a grafikához egyáltalán nem nyúltak hozzá, mégis kitörő lelkesedéssel várjuk a Baldur's Gate felújítását. A BGE 2-ből átemelt fejlesztések, a működő multiplayer, illetve az új átvezető videók miatt is kötelező minden szerepjáték rajongónak elmerülni benne!



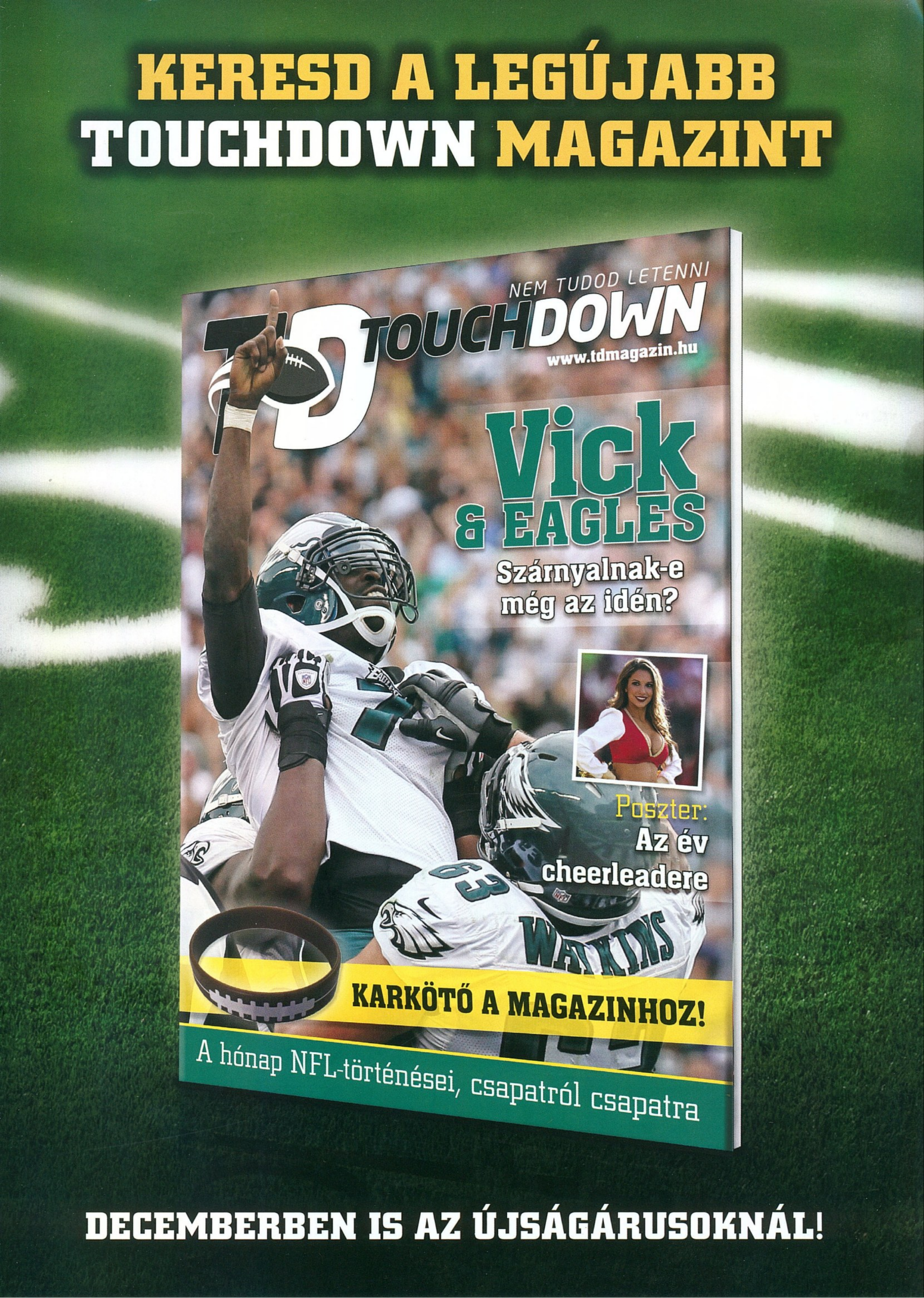
DEVIL MAY CRY

Ebben a hónapban már futottunk egy kört a szinte az alapjaitól megreformált sorozat új tagjával, de a januári számra már a teljes verzió is a kezeink között lesz, így részletesen is be tudunk számolni arról, hogy sikeresen vette-e az akadályokat az angol Ninja Theory. Harcra fel!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JANUÁR 17-ÉN

JELENIK MEG!


KERESD A LEGÚJABB
TOUCHDOWN MAGAZINT
NEM TUDOD LETENNI
TD TOUCHDOWN
www.tdmagazin.hu
Vick
& EAGLES
Szárnyalnak-e
még az idén?
Poszter:
Az év
cheerleadere
WATKINS
KARKÖTŐ A MAGAZINHOZ!
A hónap NFL-történései, csapatról csapatra
DECEMBERBEN IS AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉKOK » ASSASSIN'S CREED III POSZTERMELLÉKLET

PC GURU

MAGYARORSZÁG ... ABB
JÁTÉKMAGAZIN

THE CHRONICLES OF RIDDICK
2 TELJES JÁTÉK 1 LEMEZEN
ASSAULT ON DARK ATHENA

MÁR MEGINT KÉSZÜL A LEGJOBB GTA!

Grand Theft Auto V
FIVE

NÉGY OLDALON MUTATJUK BE A JÖVŐ TAVASSZAL ÉRKEZŐ, FORRADALMI EPIZÓDOT

10 OLDALON

BEST OF 2012

AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKAI, 25 KATEGÓRIÁBAN

EXKLUZÍV ELŐZETES + FEJLESZTŐI INTERJÚ

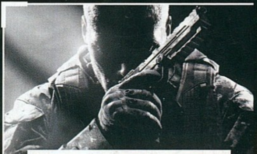
TOMB RAIDER

KIPRÓBÁLTUK A FIATAL LARA CROFT ELSŐ NAGY KALANDJÁT!

1995 Ft 2012. 13.

ÖSSZESEN 29 JÁTÉK, KÖZTÜK:

FAR CRY 3


COD: BLACK OPS II

NFS: MOST WANTED

LEGO LOTR